UNIVERSITÉ LYON 2
Institut d'Etudes Politiques de Lyon

Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ?

Le miroir aux dragons

Bastien CHARBOUILLOT
IEP Quatrième Année : Section Culture et Communication
année universitaire 2007/2008
Séminaire Fiction, Réalité et Écriture du Réel
Sous la direction de Jean-Michel Rampon
soutenu le 4 septembre 2008

Jury : Bernard Lamizet

Table des matières

Remerciements

Avant toute chose, je tiens à remercier mon directeur de mémoire Jean-Michel Rampon pour sa patience et ses conseils avisés. La réalisation d'un mémoire n'est pas toujours facile, et il fut le premier à en payer le prix. Je le remercie donc, ainsi que son collègue Bernard Lamizet, pour le délai qu'ils m'ont accordé et les contraintes que cela leur impose. Mon travail étant bien plus long que prévu, je ne leur en voudrai pas s'ils n'ont pas le temps de tout lire.

Je pourrais terminer cette liste de remerciements ici, car je crois que c'était là l'essentiel ; mais je voudrais aussi remercier David Peyron pour ses quelques conseils de lecture qui m'ont été fort utiles, et j'attends d'avoir des nouvelles de sa thèse sur la culture geek. Je remercierai aussi M. Sanier pour les conseils qu'il m'a donné suite à la remise de mon rapport de stage, et j'espère avoir réussi à en suivre une partie.

Je remercie par ailleurs les joueurs du club ludique Trollune pour la convivialité et l'humour avec lequel ils m'ont accueilli parmi eux pour quelques parties. J'espère les y recroiser bientôt. Je remercie aussi, bien évidemment, mon groupe de joueurs habituel d'avoir bien voulu se laisser enregistrer, et parmi eux un certain « Loki » au timbre de voix légendaire, sans qui je n'aurais jamais connu le jeu de rôle. Je remercie Marina pour une expression malheureuse et une discussion téléphonique, Gaspard pour quelques échanges fructueux autour d'un verre, et encore Nicolas, Olivier, Pierre, Arnaud, Guillaume, Lionel, Jocelyn et tous les semi-geeks que je peux connaître.

Je remercie aussi mes « colocs » et amis Thomas et Thomas, ainsi que Judith et Marie, avec qui nous partageâmes angoisse, sueur et solidarité au cours de ce long été. J'espère, par ailleurs, que Julien a fini son mémoire à l'heure où j'écris ces mots. Je remercie aussi M. Mechiche et ses gilets rouges, qui m'offrirent quelques moments de repos intellectuel dans cette épreuve. Enfin, je remercie mon père d'avoir accepté de me relire au péril de ses yeux.

Avant-propos : Après les Grecs, les geeks ?

MJ : Donc là effectivement il y a des gens, il y a des mains qui se tendent : "Ouvrez-nous, ouvrez-nous... Ouvrez, ouvrez, ouvrez..." Jonathan : "Vos gueules !" Maxime : "Où est le Duc de Condé ?" MJ : Là t'entends une voix au fond qui dit "C'est moi. Qui êtes-vous ?" Maxime : Y a la torche, pour que lui nous reconnaisse... Jonathan (chantonne sur un ton ironique) : C'est lui !

(*extraits d'une partie du jeu de rôle « Te Deum pour un Massacre »*)

Au coeur d'un sombre donjon, trois aventuriers viennent délivrer un personnage illustre, au prix de mille stratagèmes et acrobaties. Cette fois-ci, les dragons sont absents, mais ils viendront cracher leurs dés à la prochaine partie. Ailleurs, cinq jeunes gens assis autour d'une table discutent, armés de crayons et de verres de Coca Cola©. L'un d'eux écrira bientôt un mémoire.

Monstres et merveilles, quêtes fabuleuses et combats épiques ; Nietzsche aurait-il été un geek ? Certaines plumes font bien de lui l'inspirateur du Troisième Reich, et de Tolkien un dangereux réactionnaire fascisant... Bellicisme épique et racisme latent d'une part, de l'autre la volonté de puissance, loi universelle de la vie dans l'œuvre du philosophe ; l'accumulation de points d'expérience (XP) n'en est-elle pas l'application dans le monde du jeu de rôle et du jeu vidéo ? N'y a-t-il pas là la même aspiration, le même fantasme, qu'on l'appelle *Übermensch* ou super héros ?

Quel rapprochement saugrenu, sans doute, entre culture de masse et philosophie, entre concepts et imagerie populaire. Entre deux parias sur qui l'on jette l'opprobre, puis que l'on acclame... Cynisme dangereux ou refondation culturelle ? D'un point de vue comme de l'autre, leurs similitudes sont autant de différences. Nietzsche est souvent invoqué comme l'un des précurseurs de la pensée post-moderne ; et tandis que les grands récits vacillent, les geeks les ramènent de l'au-delà avec licornes et sabres laser. Dieu est mort, et voilà qu'il ressuscite ; elfes, géants et autres créatures merveilleuses viennent peupler de nouveaux univers fantastiques. L'éternel retour des mythologies, peut-être, pour résister à l'appel de la Raison ? Au monstrueux Socrate, qu'il se fasse professeur de mathématiques ou journaliste télé, oublieux de la vie et de l'art... Face à la prose du monde, du quotidien et de la normalité, l'imaginaire geek nous empêchera-t-il de mourir de la vérité ?

A sa manière, le jeu de rôle marque un retour aux origines de la fiction, aux personnages surhumains de la tragédie grecque. Il y a bien longtemps, dans cette contrée très, très lointaine, on y chantait l'indicible souffrance de Dionysos, tumultueuse et indistincte, expression même de l'art et de la vie. Puis vint le héros grec, modèle de beauté et de courage, objectivation individualisée du bouillonnement dionysiaque. L'ivresse céda le pas à la plastique apollinienne : le spectateur ne s'identifiait plus et contemplait la représentation de la perfection. Mais surtout il y eut Euripide, et la *Naissance de la Tragédie* se révéla être une fausse couche ; le héros perdit de sa prestance, se rapprocha du commun des mortels, jusqu'à ce que la prose du monde n'ait plus qu'à se contempler elle-même.

Quelle alternative à cet art embourgeoisé ? Wagner, peut-être ? Ou bien Conan le Barbare ? Le jeu de rôle, dans lequel chacun interprète un personnage, marque-t-il un retour à l'identification dionysiaque et au tumulte héroïque ? Hypothèse bien trop hâtive, et sans doute fausse ; la culture geek est bien plus celle du rêve apollinien, de sa plastique et de sa perfection, de ses canons de beauté surtout... Travaillé par ses références, le jeu de rôle vit de ses re-présentations, de ses mythes préconstitués, chargés de siècles d'histoire et de littérature. Religions déchues, légendes, éternels espoirs de l'humanité, il les avale tous pour finalement mieux s'en jouer. Dompté par l'idéal socratique, le jeu de rôle se fait logique, stratégie et hasard ; et là où le Grec était « superficiel par profondeur », le geek ne sera en fait profond que par superficialité.

Nietzsche aurait-il été un geek, donc ? Reste sa fascination pour la mythologie scandinave...

Introduction générale

Ce premier aperçu de notre thématique, bien qu'en partie fondée, se présentait avant tout comme un exercice ludique ; ne connaissant pas le détail de l'oeuvre de Nietzsche, je m'y fonde sur ce qu'en transmet la tradition orale des facultés de science politique et de philosophie, et remercie à ce titre M. Wünenburger et ses collègues d'esthétique de l'université Jean Moulin Lyon 3. Point de « vrai » Nietzsche pris dans le texte, donc, lui-même inexistant car fait d'interprétations. Mais cessons là ce débat stérile ; rien n'exaspérerait probablement plus le philosophe allemand que d'être interprété en termes de vrai et de faux. Après ce court avant-propos, il se retourne peut-être déjà dans sa tombe ; laissons les morts reposer en paix, et ne voyons là qu'un goût du jeu propre à cette « culture geek ». Laissons-les eux aussi travailler à leurs codes PHP ; ils feront l'objet d'interrogations ultérieures.

On aura pu, cependant, appréhender certains des questionnements qui ont pu animer ce projet de recherche. Au fil de l'histoire, la fiction occidentale s'est peu à peu désintéressée des héros mythiques pour s'attacher à des personnages de moindre importance[1] ; parallèlement, les univers dans lesquels ils évoluaient, prenant acte d'un déchirement du monde et de la diminution de la distance aux personnages, voyaient leurs dimensions réduites et leur consistance fragilisée[2]. Mais la règle a toujours connu ses exceptions, et notamment la science-fiction et la *fantasy*, amenés à connaître la prospérité. Le développement tout azimuts d'univers fictionnels d'ampleur sous des formes diverses, jusqu'au jeu vidéo et aux cartes à jouer, pose alors la question de ce revirement : pourquoi ce retour aux héros, pourquoi ce poids nouveau des univers fictionnels ? Après la fin des utopies, quelle place occupe cet imaginaire pour ceux qui en font l'expérience ?

Cette interrogation sur le contenu des univers, présentant par ailleurs des problèmes de faisabilité, s'est peu à peu déplacé vers des questions non pas formelles mais de forme ; pensant centrer l'étude sur le jeu de rôle du fait de ma familiarité avec le sujet, il est peu à peu apparu que celui-ci témoignait d'un rapport très particulier à la fiction, qui pouvait en partie expliquer le choix de ses univers de référence et entretenait même avec eux une forte dialectique. Le terme jeu de rôle est lui-même une traduction de l'anglais *role playing games*, qui allie les dimensions du jeu organisé et réglé (l'anglais *game*), à un processus plus vivant et intuitif (*playing*) : basé sur des règles, il se déroule en effet de manière assez déconcertante pour le non-initié. Un joueur raconte une histoire, et les autres, interprétant des personnages, le coupent et narrent leurs actions, puis jettent des dés. Le jeu de rôle marque donc l'émergence d'une fiction narrée à plusieurs : par une discussion, les joueurs donnent corps à un univers, une histoire, des personnages...

Comment, par le dialogue et l'échange, se construit donc un univers fictionnel ? Quels sont les rapports qu'entretiennent les joueurs, leur maître de jeu, et le support de jeu lui-même ? Plus encore que de décrire ce mode de la fiction, il s'agira d'en repérer l'ambiguïté.

[1] Thomas Pavel présente à ce sujet les théories de Northrop Frye, qui décrit différents « *modes mimétiques* » fondés sur le critère d'élévation des personnages, du demi-dieu à l'homme du peuple, et remarque une évolution vers un mimétisme de plus en plus bas dans la littérature occidentale. Pavel Thomas, *Univers de la fiction* – édition française, collection Poétique, Paris, Seuil, 1988, pp.115-116

[2] Au sujet de l'évolution des univers maximaux vers les univers minimaux, voir Pavel Thomas, *op. Cit,* p.128

Un certain discours veut en effet que le jeu de rôle soit une manière peu orthodoxe de s'adonner à la fiction, et lui confère des propriétés déréalisantes : le joueur perdrait le « sens des réalités », à un tel point qu'il en arriverait à commettre des actes répréhensibles sans en éprouver la gravité. Ce type de dénonciation de la fiction peut sembler un peu facile ; depuis Platon déjà, la dénonciation de la fiction comme se faisant passer pour ce qu'elle n'est pas repose sur une confusion entre mensonge et fiction, et oublie trop vite que la fiction s'annonce et se présente comme fiction[3]. Les frontières du fictionnel, cela étant, peuvent s'avérer fragiles, et plusieurs drames en ont révélé les transgressions ; il s'agit cependant de cas marginaux, où d'autres facteurs « réels » ont pu jouer un rôle central mais occulté.

Je n'entends pas, par le présent travail, prêter le flanc à la dépréciation et la pathologisation du jeu de rôle. Le jeu de rôle n'est pas un rituel de magie noire, où le jeu prendrait possession de ses participants au sens mystique ; ce type de déresponsabilisation des acteurs, on le verra, est particulièrement courant dans le traitement médiatique qui lui est réservé. Les « rôlistes », comme ils se nomment, ne sont pas des malades en quête de thérapie. Il me semble cependant tout aussi abusif, par souci de libéralité, de nier l'ambiguïté du rapport entre réel et fiction dans la pratique du jeu de rôle, que les participants sont d'ailleurs les premiers à souligner. Le travail d'Olivier Caïra sur le sujet, ainsi, malgré la finesse et la pertinence de son analyse, annonce dès l'introduction vouloir « *montrer que le jeu de rôle est un objet sociologique* en soi, *qu'il n'a pas besoin qu'on en examine les vices et les vertus pour être intéressant, et qu'il ne constitue pas qu'un simple symptôme du fonctionnement de l'école ou de l'état de la jeunesse* [4]». S'interdisant l'emploi des termes compensation et identité, qu'il estime pouvoir être accolés à toute expérience fictionnelle[5], Olivier Caïra propose une perspective d'analyse du jeu de rôle en tant que tel. Dans une perspective plus problématique, nous chercherons, à l'inverse, à interroger le statut du jeu de rôle ; lieu d'expérience sociale et de communication, il est le théâtre d'une circulation intense entre réel et fiction, dont on cherchera à montrer les mécanismes. Les possibilités de glissement de l'un à l'autre, bien que marginales sont réelles ; mais elles ne seront pas le seul objet de notre étude. Comme l'écrit Jean-Marie Schaeffer, « *avant de se poser la question des relations de la fiction avec la réalité, il faut d'abord se demander quel genre de réalité est la fiction elle-même* [6]», et la fiction, tout particulièrement dans le cas du jeu de rôle, est une expérience conversationnelle consistante qu'il s'agira de cerner.

Les travaux sur le sujet sont peu nombreux, mais existent. Certains se présentent comme une littérature purement pédagogique, voire ludique, comme l'ouvrage de Didier Guiserix ou celui de Gildas Sagot, tous deux professionnels du milieu du jeu de rôle. Les sociologues n'ont pas délaissé la question ; Laurent Trémel en représente le courant orthodoxe, tandis qu'Olivier Caïra, par ailleurs rôliste et théoricien de la fiction, mène une étude hybride et moins formalisée. Leurs références sont indiquées en bibliographie. Au sein de ce corpus règne donc un esprit assez bon enfant, finalement ; objet d'analyse, le jeu de rôle est avant tout présenté au grand public qui le connaît peu. Olivier Caïra, mettant son objet d'étude en abîme, n'hésite pas à présenter son ouvrage comme un « *livre*

[3] Voir Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999 : le chercheur propose une analyse assez poussée de la manière dont Platon confond feintise sérieuse et feintise ludique, la seconde n'étant considéré que « *comme un reliquat abâtardi de la feintise sérieuse* » et non comme une « *relation spécifique* » (pp.41-42). Le débat actuel sur la réalité virtuelle, dénonçant ou acclamant la « *victoire des simulacres sur le réel* », ne fait selon lui que réactualiser ces thèses (pp.8-9).

[4] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.7

[5] *Ibid*, p.10

[6] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.213

dont vous êtes le héros ». Chaque chapitre y est accompagné de vignettes de couleur indiquant à quel type de lecteur il est conseillé, du néophyte voulant découvrir le jeu au rôliste expérimenté recherchant l'approfondissement universitaire[7], et la lecture de l'ouvrage devient une pratique interactive.

Il m'a aussi semblé nécessaire, dans un premier temps, de présenter la richesse de cette pratique à un lecteur probablement non-initié. Pratiquant le jeu de rôle à mes heures perdues, j'ai suivi l'exemple d'Olivier Caïra sur la mise en abyme. Par analogie avec les livres de règles de *Donjons et Dragons*, qu'on aura l'occasion d'évoquer, mon travail sera séparé en deux « livres » : un « Guide du Joueur », qui se chargera du travail de présentation évoqué, puis un « Guide du Maître » où l'on traitera, par l'étude de parties et de livres de règles, de l'expérience du jeu de rôle et de son statut intermédiaire entre réalité et fiction.

7 Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.2

Livre 1 : Guide du Joueur

Partie 1 : Problèmes de définition

Comment définir le jeu de rôle ? Ce type de questionnement, plutôt classique pour un travail universitaire, révèle bien plus d'enjeux et de difficultés qu'il n'y paraît. Du fait des controverses politiques à son sujet et de son amplification médiatique, l'expression « jeu de rôle » renvoie avant tout pour le non-initié à une imagerie fortement connotée, adolescents mal dans leur peau, accrochés à leur ordinateur ou jouant avec des épées en plastique, qui risquent éventuellement de finir profanateurs de tombes ou tueurs en série... Le dispositif ludique que désigne originellement l'expression est par là-même complètement occulté, et le sens commun l'associera assez facilement à un voisin plus identifiable : jeux de plateau, jeux de cartes ou de figurines, jeux vidéos ou grandeur nature, théâtre d'improvisation, alors même qu'il en est souvent l'ancêtre ou le descendant. L'existence de jeux de rôles à visée thérapeutique ou professionnelle ne vient là encore que brouiller les pistes et rapprocher la pratique de la pathologie. La définition est donc elle-même l'enjeu d'une lutte sociale à connotation identitaire et morale ; on en précisera par la suite les enjeux.

Ce n'est donc pas un hasard si aucun des travaux universitaires consultés ne présente clairement de définition du jeu de rôle ; l'ouvrage de Didier Guiserix[8], par ailleurs très pédagogique, propose d'abord une description « *en bref* » des « *grandes ligne*s » du jeu en en donnant une chronologie (achat, lecture, rédaction des fiches) avant de reprendre à nouveau la question « *en détail* ». L'étude réalisée par Laurent Trémel se contente de les positionner comme sous-catégorie des jeux de simulation, précisant que ceux-ci « *doivent leur appellation aux professionnels qui les éditent et les distribuent* »[9] et s'imposent par suite aux utilisateurs. En bon sociologue, Laurent Trémel refuse donc de définir les termes pour étudier ce qu'on leur fait désigner. Il s'attache par la suite à les distinguer d'autres formes ludiques et à préciser leurs conditions de naissance, ce à quoi s'adonneront aussi Olivier Caïra[10] et Didier Guiserix, parmi d'autres.

Seul Duccio Vitale, historien du jeu, en fait une présentation simple : au sein des jeux de simulation – corpus dont n'est pas donné de définition – sont jeux de rôle ceux où « *le succès de l'aventure commune dépend avant tout d'une coopération exemplaire entre les personnages qu'animent les joueurs* »[11], par opposition aux « *wargame*s » où s'affrontent deux camps et aux « *jeux de pouvoir* » où le vainqueur s'imposera suite à un jeu d'alliances et d'affrontements successifs. Cette définition, bien que claire, ne permet pas de se représenter véritablement le déroulement concret et dynamique d'une partie de jeu de rôles ; elle occulte par ailleurs des distinctions plus fines, un certain nombre de jeux de plateau pouvant correspondre à cette définition.

[8] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, pp.14-18

[9] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.27

[10] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, pp.13 à 43

[11] Vitale Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, Paris, M.A Editions, 1984, p.5

Ce qui fait le jeu de rôle, c'est avant tout sa large immatérialité, c'est aussi pour cela qu'il est assez souvent décrit en tant que pratique, voire narré – l'introduction de l'ouvrage de Olivier Caïra est à ce titre assez parlante[12]. Ce sociologue et théoricien de la fiction refuse d'ailleurs probablement consciemment de définir son objet, présenté comme un « *objet sociologique en soi* »[13] que l'ensemble de l'ouvrage va s'appliquer à étudier et à décrire. Il est cependant possible de dégager quelques éléments essentiels propres au jeu de rôle, sans pour autant demeurer dans l'abstraction ; étant lui-même le fruit d'une lente évolution, il semble cependant approprié d'en présenter les conditions de production historique dans un premier temps.

A/ La naissance des jeux de rôle

1- Au commencement était le wargame

Joueurs et analystes s'accordent à placer les *wargames* (jeux de guerre) à l'origine des jeux de rôle. L'apparition de ceux-ci, à en croire les différents auteurs, vient d'une claire volonté de simulation pratique, visant l'entraînement de stratèges au commandement militaire. L'ensemble des jeux de simulation, selon l'historien du jeu Duccio Vitale, sont nés d'une volonté de représenter des combats réels puis ont fait l'objet d'une abstraction par la suite[14]. Une fois l'art de la guerre devenu une science, il devient utile de simuler le combat pour en prévoir l'issue, d'y symboliser les particularités du terrain, les différences entre les unités de combat... On ne cherchera pas à retracer l'ensemble de l'histoire des jeux de simulation, bien qu'elle puisse s'avérer passionnante ; notons entre autres qu'un jeu analogue aux échecs, le Shatrani, était déjà pratiqué dans l'Empire Perse, et les pharaons égyptiens préparaient leurs batailles à l'aide de figurines : ce fut le cas entre autres de Cléopâtre pour la bataille d'Actium[15]. Les échecs sont inspirés initialement par les combats médiévaux ; le déplacement des pièces une par une traduit l'absence de communication, la mort du chef (le Roi) signifie la défaite[16]... Le jeu de Go par contre, apparu au dix-huitième siècle avant Jésus-Christ en Chine, symbolise déjà des combats d'une étonnante modernité de par l'importance qu'il accorde aux mouvements de masse et à la géostratégie : Mao Zedong s'en servira même pour illustrer un essai militaire en 1938[17].

Les premières ébauches de *wargames* tel qu'on l'entend aujourd'hui apparaissent à la cour du Duc de Brunswick, vers 1780 : un certain Helvig invente un jeu composé de 1666 cases et 240 pièces comprenant infanterie, cavalerie et artillerie. Le wargame s'étendra surtout suite à son apparition des *Kriegspiel* (jeux de guerre) dans les écoles d'officiers prussiennes vers 1811 : un certain Von Reinwitz propose de simuler des batailles sur une table recouverte de sable et de figurines à l'échelle, dont les mouvements sont calculés à l'aide d'une règle graduée. Initialement prévu comme un simple divertissement intellectuel, le *Kriegspiel* est devient vers 1837 une méthode d'entraînement généralisée à toute l'armée prussienne. L'instructeur sera alors le seul à accéder au tapis de jeu, ne décrivant aux

[12] Caïra Olivier, *op. Cit*, pp.6-7

[13] *ibid,* p.7

[14] Vitale Duccio, *op. Cit*, p.7

[15] Vitale Duccio, *op. Cit,* p.9

[16] *ibid,* p.8

[17] *ibid*, p.9

officiers que la situation de la partie des troupes qu'ils dirigent, pour ensuite répercuter leurs décisions sur la carte ; le principe d'un arbitre omniscient et de la réduction des informations des joueurs « engagés » dans le combat sont donc alors déjà présents. La modélisation aura ses limites, et sera aussi le lieu de cristallisation de certains préjugés : le général Graf Von Schlieffen fera ainsi tester par des wargames un plan d'attaque contre la France qui exclut l'intervention britannique[18].

Suite aux succès militaires prussiens, le *Kriegspiel* s'étend aux armées étrangères – la France ne suivra pas le mouvement – et l'entraînement militaire par le biais de wargames se développera particulièrement aux Etats-Unis et à la CIA. La date de la popularisation de ces jeux n'est pas clairement identifiée : Goodfellow[19] identifie des jeux se rapprochant des wargames modernes dès la fin du dix-neuvième siècle. Duccio Vitale évoque lui un réseau de collectionneurs de soldats de plomb mettant au point à la fin du dix-neuvième siècle des règles, que H.G. Wells résume et systématise dans une série d'articles en 1912-1913[20]. Le premier wargame commercial à succès reconnu comme tel par joueurs et historiens, *Tactics*, ayant pour thème les combats de la Seconde Guerre Mondiale, est créé en 1952 par l'Américain Charles Roberts, qui face au refus des maisons d'édition classiques fonde ce qui restera la principale société de production spécifiquement dédiée aux jeux de pouvoir et aux *wargames*, Avalon Hill.

Grâce aux *wargames* et aux jeux de simulation, l'industrie du jeu a donc pu assimiler plusieurs problématiques et concepts du milieu militaire dont il est issu, pour les prendre comme objet ludique : la configuration géographique mettant en évidence l'importance des obstacles géographiques et des passages stratégiques, la mise en scène par les joueurs d'une action diplomatique entre eux, le découpage des armées en « unités » militaires représentées par des pions... Dès ses plus lointaines origines, le jeu de rôle a donc partie liée avec le combat et la diplomatie.

Il est aussi intéressant de noter au passage que les *wargames* cherchaient, du moins pour les plus anciens, à reconstituer des batailles historiques et donc à proposer une alternative crédible à l'Histoire ; c'est le cas de *Waterloo* pour les guerres napoléoniennes, *Stalingrad*, *D-Day* ou *U-Boat* pour la seconde guerre mondiale, *Gettysburgh* et *Civil War* pour la guerre de Sécession... Bien que donnant lieu à des développements fictionnels car alternatifs, on se situe là très clairement dans une optique réaliste, celle du « et si... » de l'uchronie. L'écart au réel de l'alternative proposée à l'Histoire se veut minimal, ramené d'une part à la nécessaire réduction des paramètres du combat du fait de la modélisation ludique et d'autre part à la prise en main des armées par le joueur en lieu et place de Bismarck ou Napoléon. Ce genre de perspectives historiques se retrouvera dans quelques jeux de rôle - assez rares - comme Te Deum pour un Massacre, qui se propose d'immerger les joueurs dans la France des guerres de religion.

Le réalisme historique va cependant lasser une partie des joueurs dès les années soixante, pendant lesquelles certains *wargamers* auront l'idée de faire s'affronter des armées d'époques différentes (des armées romaines combattent les Mongols et les Assyriens, par exemple[21]). Apparaissent des jeux dédiés aux conflits mythiques (la guerre

18 *ibid*, pp.11-13

19 Goodfellow, 1991, cité par Laurent Trémel dans *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.27

20 Vitale Duccio, op. Cit, p.15

21 Vitale Duccio, *op. Cit,* p.19

de Troie) voire ouvertement imaginaires, prenant appui sur la littérature fantastique ou de science-fiction. Le premier wargame mettant en scène des combats spatiaux, *Star Force*, paraît en 1974, tout comme la première version de *Dungeons and Dragons*.

2- Dungeons and Dragons : le mythe fondateur

Dans les différents ouvrages que j'ai pu consulter, même écrits par des sociologues de formation, la naissance du jeu de rôles est systématiquement présentée sur le mode du conte, du mythe fondateur, dont les événements s'échelonnent sur à peine quelques mois. La réalité des faits en est pour part responsable : le jeu de rôles naît en entre 1968 et 1974 à Lake Geneva, dans le Wisconsin (Etats-Unis) du travail de plusieurs concepteurs de wargames attirés par l'*heroic fantasy,* et s'achève par la parution par Tactical Studies Rules (TSR) du premier *Dungeons and Dragons* (abrégé par les joueurs en D&D). L'aspect collectif de la création, l'élaboration au jour le jour de nouvelles procédures d'arbitrage par les joueurs, est pourtant souvent occulté au profit de quelques événements et figures, qui permettent d'en établir un récit cohérent rendant hommage aux hommes et à leurs idées. On va tenter dans un premier temps d'en retracer les grandes lignes.

Comme le précise Olivier Caïra[22], le jeu de rôles naît de trois mouvements simultanés : l'intégration de l'imaginaire médiéval-fantastique et notamment l'influence de l'oeuvre de J. R. Tolkien dans les wargames d'une part, d'autre part un mouvement progressif d'individualisation jusqu'à ce que chaque participant ne puisse jouer qu'un personnage, et enfin l'apparition d'une figure d'arbitre, qui sera le futur meneur de jeu. Le premier pas est franchi, selon l'ensemble des auteurs, avec la parution en 1973 de *Chainmail* (cotte de mailles) par TSR, un set de règles de simulations de combats médiévaux publié en micro édition.

Au départ, *Chainmail* est une invention de Jeff Perren destinée à modéliser les combats médiévaux. En 1968, Gary Gygax, le futur directeur de Tactical Studies Rules, propose à son collègue d'étendre ces règles pour complexifier la situation[23]. Les nouvelles règles de *Chainmail* marquent le passage de la bataille rangée à l'escarmouche (*skirmish*), en fournissant la possibilité de combats « un contre un » : jusqu'alors, chaque pion de *wargame* représentait une « unité » militaire de dix à cinquante hommes – vingt dans les règles de Perren, conformément à l'utilisation faite par les officiers de ce terme. Le combat était donc avant tout numérique. Le Moyen-Âge semble donc invalider la méthode de simulation « holiste » jusqu'alors utilisée, les logiques de masse perdant de leur intérêt. Les combats médiévaux sont plus restreints, et les écarts de position du fait de la division de la société en ordres, entre autres, donnent un rôle plus important aux enlèvements et aux guet-apens, selon Didier Guiserix[24] ; les actes de bravoure semblent y avoir plus de place[25].

Le réalisme historique et une sorte de retour à la structure sociale Moyen-Âge seraient-il responsable de cette réduction d'échelle ? Didier Guiserix pense que les éléments fantastiques n'apparaissent dans le jeu que dans un second temps. Il semble cependant

[22] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.16-17

[23] Jon « Buck » Birnbaum, « Gary Gygax interview – Page One », 7 février 2004, en ligne sur http://www.gamebanshee.com/interviews/garygygax1.php, consulté le 17 août 2008

[24] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.11-12

[25] On retrouve ici les réflexions que tient Duccio Vitale à propos des Echecs et du Jeu de Go, le premier simulant à son sens les combats médiévaux où « les actes de bravoure prenaient une grande importance et le moral de chacun pesait d'un poids non négligeable dans l'issue de la bataille » (Vitale Duccio, *op. Cit*. p.8)

légitime de penser que c'est une volonté de pouvoir simuler des univers épiques qui a animé les créateurs de *Chainmail*, inspirés probablement des oeuvres de Tolkien et de Howard qu'ils ont lues. Très vite donc, un « héros » apparaît, qui vaut quatre guerriers normaux, un magicien peut lancer des boules de feu, un stégosaure en plastique est transformé en dragon[26]...

Le changement d'échelle de *Chainmail* va entraîner d'autres questionnements : jusqu'alors, les unités de combat ne possédaient que deux ou trois caractéristiques (force de combat, vitesse, moral...). Le petit nombre de pions va permettre de les détailler avec plus de précisions, que demande le nouveau type de combats auquel les joueurs se livrent. Les personnages sont-ils aptes à grimper dans les arbres que représente la carte ? Peuvent-ils être discrets pour se livrer à un guet-apens, savent-ils voir dans la nuit ? De nouveaux scores vont alors être attribués, et le chiffrage des unités de combat qui avait semble-t-il partiellement disparu se reporte donc dans une complexification des aptitudes de ceux-ci ; apparaissent d'ailleurs, dans le même mouvement, ces dés aux facettes multiples (quatre, six, dix, douze, vingt...) qui resteront l'apanage des rôlistes.

Finalement, pour plus de simplicité, on en arrive à un changement radical : plutôt qu'incarner un général manipulant à distance des armées gigantesques, il semble nécessaire que chaque participant ne joue qu'un seul guerrier directement au front. Le personnage incarné gardera cependant une dimension hors du commun, du moins supérieure au joueur ; mais son engagement dans l'aventure implique une incarnation bien supérieure, et permettra par la suite l'apparition d'une dimension théâtrale, ce qu'on désignera du terme anglais de « roleplay » (jeu de rôles, par opposition au « game », désignant un ensemble de règles).

Une autre étape vient marquer la naissance du jeu de rôles, selon le récit qu'en fait Laurent Trémel[27] : Dave Arneson décide de transposer la règle de *Chainmail* à un château imaginaire, *Blackmoor*, dont un groupe de personnages explore les souterrains. Le principe narratif de *Dungeons and Dragons* est déjà trouvé : des couloirs, des portes, des monstres cachés gardant des trésors... La rencontre de Dave Arneson et Gary Gygax, le principal concepteur de *Chainmail*, aurait ainsi permis de finaliser la première version de *D&D* ; mais Olivier Caïra évoque l'influence d'un autre jeu de plateau, *Dungeon* de Dave Megary, qui lui aussi pose le décor de ce qui sera bientôt un phénomène planétaire.

C'est la codification d'une fonction d'arbitrage qui marquera définitivement le passage au jeu de rôle. Continuant leurs essais, les joueurs de *Chainmail* sont confrontés à de nouveaux problèmes : dans le cadre d'enlèvements, il est possible, si les assaillants réussissent, que le camp opposé ne joue pas du tout. Un joueur va alors jouer la totalité de l'escorte du noble[28]. Il pourra ainsi tendre des pièges à ses adversaires, cacher des hommes là où ils ne l'attendent pas ; peu à peu, ce joueur va prendre en charge les différents aléas du jeu extérieurs aux joueurs et assumer une fonction d'arbitre et de narrateur. Il sera nommé le maître du donjon dans *Dungeons and Dragons*, et sera le meneur du jeu ou conteur des futurs jeux de rôle. Le principe du jeu est simple, et reprend celui de *Blackmoor* : un groupe d'aventuriers, chacun joué par un joueur différent, explore un complexe souvent souterrain et à plusieurs niveaux. Chacun d'entre eux est spécialisé : le guerrier combat, le magicien

[26] Scott Lynch, « Interview with Gary Gygax », 1er mai 2001, disponible en ligne sur http://www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch01may01.html, consulté le 17 août 2008

[27] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, pp.33-35

[28] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.11-12

jette des sorts, le voleur crochète les portes et désamorce les pièges, le clerc guérit et détruit les morts-vivants... Chaque pièce traversée est décrite par le maître du donjon, qui pose alors aux joueurs la question rituelle : « que faites-vous ? ». Il s'agit alors de résoudre une énigme, désamorcer un piège, affronter un monstre... Chaque épreuve surmontée permet de ramasser un trésor et/ou d'accumuler des « points d'expérience », faisant augmenter la puissance des personnages et leur permettant d'affronter par la suite des épreuves plus complexes.

B/ Les éléments essentiels d'un jeu de rôles : essai de définition

Après avoir évoqué les mutations dont le jeu de rôles était issu, on peut maintenant tenter de définir, ou du moins de décrire, ce qu'est finalement un jeu de rôles. Du wargame, il n'a gardé que certains éléments, notamment l'aspect guerrier, et encore ; car bien vite pions et plateau de jeu deviennent optionnels, puis disparaissent complètement. L'enjeu géographique et géopolitique restera présent, notamment dans la gestion des combats et dans les jeux dont la trame narrative reste celle du donjon ; car le donjon lui aussi deviendra facultatif.

Plutôt que d'appréhender directement le jeu de rôles dans toute sa complexité, essayons d'abord de le circonscrire et d'en établir les limites. Philosophes et linguistes, suivant la distinction aristotélicienne des propriétés accidentelles et des propriétés essentielles d'une chose, distinguent le concept de ce à quoi il fait référence, et a de multiples fois tenté d'établir les propriétés nécessaires à remplir par un objet pour qu'un concept puisse y être appliqué. Essayons donc, dans un esprit proche des démonstrations mathématiques, de dégager un certain nombre de caractères essentiels, nécessaires et suffisants à établir qu'on est en présence d'un jeu de rôles, afin d'en dégager une sorte de modèle-type. Cet exercice certes un peu étrange[29] permettra au lecteur non-initié de mieux saisir ce à quoi le jeu de rôles fait référence et de le distinguer des formes ludiques avec lesquelles il est traditionnellement confondu.

1- Matériel de jeu

Les appellations jeu de rôle « sur table » ou jeu de rôle « papier crayon », couramment utilisées pour le distinguer des jeux de rôle informatiques, mettent l'accent sur le peu d'éléments matériels nécessaires pour jouer : quelques feuilles, des crayons et des dés, préciseront ses défenseurs pour mettre en avant la créativité et l'imagination des pratiquants. Imagination largement bridée, comme on le verra : notons que les feuilles utilisées sont des tableaux préfabriqués dont les joueurs doivent remplir les cases, que les dés ne sont que rarement des dés à jouer classiques et doivent souvent comporter quatre, dix, douze ou vingt faces, et que s'ajoute à ce matériel un livre de règles et de description de l'univers joué, un paravent en carton où sont résumées des principales règles pour le meneur de jeu – dont il se sert aussi pour masquer ses jets de dés – auquel peuvent venir suppléer plusieurs livrets facultatifs, scénarios, descriptions d'univers... Cette profusion de matériel de marque doit sans doute autant à la volonté des acteurs économiques du milieu de structurer un marché et de survivre – par la production de multiples livrets complémentaires, entre autres – qu'à une forte influence du raisonnement « fan », à une demande implicite de matériel « authentique » et estampillé par le producteur qui voit sans

[29] L'approche du réel par son concept semble en effet témoigner d'un idéalisme philosophique relativement dépassé ; l'argument d'une infinie complexité du réel n'est pas pour autant plus productif pour le chercheur, et cette démarche consciente de ses limites nous permettra d'examiner les traits les plus saillants du dispositif de jeu.

doute son origine dans le développement du merchandising hollywoodien, dont les films sont pour une grande part à l'origine de certains univers de jeux.

De manière pragmatique, on peut donc définir le jeu de rôle par le matériel qui lui est strictement nécessaire ; un livre de règles, des dés de jeu de rôle, des feuilles de personnages - et éventuellement un paravent. Ces trois éléments, et notamment la présence de feuilles de personnages, sont à mon sens suffisant pour reconnaître un jeu de rôle. L'utilisation de figurines et le plateau de jeu de *Dungeons and Dragons* sont très vite devenus facultatifs, bien que la dimension géopolitique du jeu demeure assez souvent présente ; la présence d'un plateau de jeu aurait très fortement tendance à faire basculer du jeu de rôle au jeu de figurine ou de société. D'autres éléments matériels, facultatifs, restent cependant à signaler : la présence de costumes, importée du jeu de rôle grandeur nature, n'est pas impossible, et la consommation de boissons et biscuits voire le repas est une pratique plus que courante entre joueurs, presque intégrée au jeu en lui-même[30]. La définition des éléments matériels nécessaires au jeu, malgré son aspect pratique, passe totalement sous silence l'usage qu'en font les joueurs et présente donc un intérêt relativement limité. Il semble donc nécessaire de mener d'autres approches du phénomène.

2- Le dispositif ludico-fictionnel

Le jeu de rôle, pour reprendre les termes d'Olivier Caïra[31], correspond à une formule d'engagement dans la fiction dont la spécificité sera le sujet de notre deuxième partie. Sa particularité tient pour l'essentiel aux deux types d'engagements qui y sont pratiqués, celui des joueurs et celui du meneur de jeu, et à la manière dont ils sont mis en relation. C'est là, fondamentalement, qu'on peut définir le dispositif ludique et fictionnel du jeu de rôle.

Les joueurs, tout d'abord, acceptent d'endosser la peau d'un des héros de l'aventure : on parle dès lors de personnages-joueurs (PJ), par opposition aux personnages interprétés par le meneur de jeu, les personnages non-joueurs (PNJ). Avant de commencer à jouer, on attribue à chaque personnage une fiche de caractéristiques élaborée à l'aide des règles, qui sera utilisée pour les jets de dés (*rollplay*). A ceux-ci s'ajoutera le *roleplay* (jeu du rôle) : par ses interventions, le joueur va prêter parole, actions, émotions et traits de caractère à son personnage[32].

Le meneur de jeu ou maître de jeu (MJ), lui, est le narrateur de l'histoire : à partir d'un scénario qu'il aura élaboré ou qu'il se sera procuré dans le commerce, il prépare et raconte l'aventure que vivent les personnages. Il prend donc en charge l'univers de jeu décrit par le livret, qu'il adapte éventuellement à ses désidératas et à ceux du groupe. Il maîtrise alors la totalité de l'environnement des personnages-joueurs, en accord avec les règles qui sont suivies et à l'exception des personnages des joueurs ; il ne peut en effet pas forcer leurs actions, et le joueur dispose d'une totale maîtrise de son personnage. On décrit donc

30 Il n'est pas rare, par l'expérience que j'ai eue, que les joueurs prennent boissons et biscuits comme éléments ludiques, et que verser un verre de Coca Cola© au MJ soit une manière d'implorer sa clémence.

31 Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.9

32 Bien que la formulation de choix en lien avec l'intrigue mette en jeu l'interprétation qui est faite du personnage par le joueur, les rôlistes désignent habituellement par *roleplay* les interventions dont la fonction principale est de mettre en avant le caractère du personnage qu'ils jouent, la plupart du temps sans que cela ait de lien avec l'intrigue. La dichotomie *rollplay/roleplay*, impliquant une interprétation plus large, permet cependant une approche claire et synthétique des deux facettes du personnage-joueur.

traditionnellement le MJ comme un arbitre, bien que le partage des tâches soit en vérité plus complexe.

Le déroulement du jeu réside dans une conversation entre le meneur de jeu et les autres joueurs. Le MJ expose une situation, décrit les lieux traversés et les événements auxquels les PJ assistent, interprète théâtralement les personnages rencontrés.. Dans la large majorité des cas, le groupe de personnages, solidaires les uns avec les autres[33], se voit confronté à une intrigue à résoudre, sur le mode de l'enquête (investigation policière, mystère à élucider) ou de la quête (d'un objet, d'une personne disparue, d'un ennemi à détruire[34]). Ils sont alors amenés à réagir au récit du meneur de jeu, soit lorsque celui-ci leur pose la traditionnelle question : « que faites-vous ? » ou une formulation équivalente. Les PJ ont alors pour charge essentielle de narrer leurs actions, ponctuées de discours à la première personne et parfois de gestes. Ces interventions peuvent aussi avoir lieu de manière spontanée, et le meneur de jeu est fréquemment interrompu par ses personnages-joueurs, venant eux-même infléchir le cours de l'intrigue. Il se peut aussi que ces interventions n'aient aucun lien avec celle-ci, et qu'un aventurier en quête de trésors décide d'aller courtiser une jeune femme, bien que cela n'ait absolument pas été prévu par le scénario.

La place et l'utilisation des jets de dés, enfin, forment le dernier élément constitutif du jeu de rôle, bien qu'il ne lui soit pas absolument nécessaire : c'est le cas par exemple de *Marvel Super Heroes*, où les dés sont remplacés par des jetons (*token*) que le joueur dépense et regagne, et surtout d'*Ambre* que son créateur défend comme un « jeu de rôle sans dé ». Celles-ci interviennent pour l'essentiel lorsque le meneur de jeu identifie une situation problématique, c'est-à-dire qu'il traduit l'intervention d'un des joueurs comme la mise à l'épreuve en situation d'une de ses aptitudes, physiques ou intellectuelles, à laquelle a été attribué un score sur la fiche de personnage : escalader un mur, combattre un adversaire, fouiller une pièce, mobiliser des connaissances... Le meneur de jeu demande alors au joueur d'effectuer un jet de dés tel que prévu par les règles. Le résultat de l'épreuve aléatoire est modulé en fonction des caractéristiques du personnage et de la situation affrontée[35], pour traduire un degré de réussite ou d'échec de l'action, que le meneur de jeu doit interpréter pour continuer son récit.

La partie, durant généralement entre quatre et douze heures, se termine lorsque l'intrigue est dénouée ; il n'y a alors ni gagnant ni perdant, ce que les défenseurs du jeu de rôle s'évertuent à mettre en avant. Dans la large majorité des cas, des récompenses sont cependant attribuées sous la forme de « points d'expérience » acquis au cours de l'aventure,

[33] Il ne s'agit pas là d'une nécessité, loin de là : les conflits entre joueurs et les divergences d'intérêt sont plus que monnaie courante autour d'une table de jeu de rôles, mais le scénario cherche généralement à les unir dans une même dynamique. Le MJ se fera cependant un plaisir de faire reposer son scénario sur les antagonismes des personnages en présence ; un ange caché au milieu du groupe de démons de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (1989) devra être démasqué, plusieurs personnages mèneront un complot contre le fief que dirige un autre...

[34] Le mode de jeu propre à *Dungeons and Dragons* est habituellement considéré comme une structure narrative à part. Qualifié de porte-monstre-trésor (PMT), il consiste à faire traverser aux personnages des salles où ils affrontent des ennemis de plus en plus dangereux, pour finalement accroître leur fortune par la découverte de trésors et leur puissance par un gain d'expérience au combat. On peut cependant légitimement douter de l'aspect narratif de ce cheminement sans début ni fin ; on estimera, dans un premier temps et par souci de concision, que celui-ci repose aussi sur un scénario-prétexte qui permet à la partie de prendre fin par la destruction d'un ennemi, la libération de prisonniers ou la découverte de trésors d'ordre supérieur.

[35] Cette modulation par le contexte repose pour l'essentiel sur un « malus » proposé par le MJ ou décrit par les règles, ou sur un jet de dés « en opposition » réalisé par le MJ et correspondant aux personnages non-joueurs avec lesquels le PJ est en interaction.

qui permettront au personnage de gagner en puissance. Le jeu de rôle n'est pas pour autant terminée, les joueurs se limitant rarement à un seul scénario pour plutôt mener ensemble une « campagne » : s'y retrouvent les mêmes personnages, de plus en plus puissants – un joueur peut bien entendu intégrer ou quitter la campagne, cela dit – et éventuellement plusieurs éléments narratifs – dans le meilleur des cas, une intrigue traverse l'ensemble de la campagne et se dénoue au scénario final (élimination d'un « grand méchant » par exemple).

C/ Le jeu de rôle et ses voisins : quatre dimensions distinctives

Les éléments de définition établis ci-avant permettent d'établir des lignes de démarcation entre le jeu de rôle et les pratiques dont il est habituellement rapproché – bien que l'existence de cas-limites demeure. On établira ces différences suivant quatre lignes de démarcation : le matériel de jeu, ses objectifs, la relation du joueur à son personnage et le mode de narration de l'histoire. On partira des pratiques les plus éloignées du jeu de rôle, pour aller vers celles avec lesquelles il peut le plus facilement être confondu.

1- Le jeu de rôle est une fin en soi

Le jeu de rôle, tout d'abord, se distingue des jeux de rôles thérapeutiques ou professionnels. Le psychodrame, pratique thérapique inventée par Jacob Moreno en 1923, en est la principale forme[36] : il s'agit de faire rejouer à des patients des scènes vécues en rapport avec leur pathologie, et de mettre en scène la situation grâce à l'intervention d'autres malades ou de thérapeutes, les « Moi-auxiliaires ». Le patient ne jouera pas nécessairement son propre rôle dans l'incident. Il est intéressant de noter, entre autres, que le *Que sais-je ? Le jeu de rôles* d'Alex Mucchielli, porte exclusivement sur ces pratiques et pourrait induire le néophyte en erreur. Le jeu de rôle à visée professionnelle, enfin, désigne les mises en situation pratiquées lors d'entretiens d'embauche, voire pour entraîner les employés ou pour améliorer l'ambiance de l'entreprise en permettant à chacun de comprendre les prises de décisions des autres membres du groupe.

La différence essentielle entre ces jeux de rôle et ceux qui concernent mon étude consiste dans leur objectif ; bien qu'on puisse considérer que le jeu de rôle à usage ludique puisse avoir des vertus psychologiques et identitaires, ou permettre une plus grande adaptabilité aux situations, ces fonctions ne constituent pas la raison première de l'engagement des joueurs et n'en sont qu'une conséquence induite. Le jeu de rôle reste un jeu et sa finalité n'est ni la guérison ni la performance. Plus encore, comme on a pu l'évoquer, il n'y a pas de gagnant dans une partie de jeu de rôle, ce qui explique d'ailleurs une partie de la circonspection qu'il suscite.

2- Jeu de rôle et théâtre : un personnage discouru

Le théâtre, et surtout le théâtre d'improvisation, est aussi facilement confondu avec le jeu de rôle. La représentation laisse très peu de liberté de choix au comédien, qui n'improvise qu'en situation de détresse et se contente de répéter le rôle qu'il a élaboré en commun avec le metteur en scène auparavant ; ce qui n'est pas le cas du théâtre d'improvisation. Bien que déjà présent dans la *comedia dell'arte* ou même à Rome, cette pratique s'est beaucoup développé après l'invention des matchs d'improvisation en 1977 à Montréal (Québec) par Robert Gravel et Yvon Leduc ; il s'agissait au départ d'aller chercher le public qui délaissait

[36] cf. Caïra Olivier, op. Cit., p.39

le théâtre pour le hockey[37]... Contrairement au comédien classique, l'improvisateur a pour tâche d'inventer dans l'instant, et de jouer avec les contraintes qui lui sont imposées : un thème biscornu, éventuellement une « manière » correspondant à un univers donné (cape et épée, science-fiction, romans de Marguerite Yourcenar, Molière...), voire même des restrictions de ses moyens d'expression – l'improvisation sera muette, enchaînera des images figées (roman-photo), des comédiens hors de la scène auront pour charge de faire parler ceux qui s'y trouvent (doublage)...

Malgré de fortes similitudes, la différence reste nette dans le rapport du comédien ou du joueur à son personnage. Même s'il arrive qu'un comédien n'intervienne que par sa voix ou ses bruitages, il doit dans la majorité des cas *incarner* un personnage et lui prêter chair et gestes. Quoi qu'il en soit, les conventions théâtrales imposent une représentation visuelle, sonore et en temps réel de la scène, là où la représentation dans le jeu de rôle se fait par le récit : le rôliste raconte son personnage, et peut par là même lui prêter des actes démesurés, des caractéristiques physiques ou même des sentiments dont l'évocation aurait nécessité un investissement tout autre en théâtre. Il est donc très facile, dans un jeu de rôles, de faire faire à son personnage des bonds de dizaines de mètres, ou même de jouer un personnage d'un autre sexe ou d'une autre espèce, là où le comédien doit recourir à des conventions bien plus élaborées que la simple affirmation. L'incarnation semble donc à première vue bien moins forte pour le rôliste, quoi qu'en dise la critique ; il faut cependant ajouter que là où le comédien gardera son personnage une heure ou deux, le rôliste jouera entre quatre et douze heures pour un seul scénario et gardera son personnage pour le reste de la campagne ! L'incarnation est plus légère, plus intermittente, mais plus durable.

Le comédien, par ailleurs, s'il improvise, n'a à partager la scène qu'avec les autres comédiens, où ils sont maîtres de leur jeu. Le jeu de rôle, lui, pose des limites à l'imagination des joueurs : la narration du maître de jeu tout d'abord, véritable spécificité – bien qu'il soit possible, dans une improvisation à la manière des contes de fées, qu'un comédien se fasse conteur – et surtout la présence de caractéristiques chiffrées, impliquant le recours aux dés pour connaître la réussite ou l'échec d'une action. En improvisation, au contraire, s'impose une règle majeure : accepter toutes les propositions de ses partenaires, le déni d'un acte ou d'une parole étant qualifiée de « refus de jeu »[38]. Le Maître de Cérémonie qui préside le match, par ailleurs, ne lui fixe que quelques contraintes initiales ; une fois sur scène, le comédien est le propre architecte de son environnement, et peut par sa gestuelle et ses paroles donner à imaginer des objets et personnages différents de celui qu'il interprète, voire en interpréter plusieurs. Le comédien s'investit donc plus que le rôliste dans la représentation, mais en retire finalement une liberté de jeu plus grande.

L'objectif de l'improvisation, par contre, lui est souvent extérieur. Un comédien improvisant avec ses pairs ne le fait que pour son plaisir, ou pour entraîner sa réactivité ; lors de matchs d'improvisation, deux équipes s'affrontent, et le public vote à la fin de chaque improvisation pour celle qui lui a le plus plu. Il s'agit donc de faire impression sur lui, par un jeu de qualité mais surtout en faisant appel à l'humour. De manière générale, même si le match se veut souvent prétexte et le comédien artiste, l'improvisateur joue pour un public et non pour lui-même ; le regard des autres, bien que présent, ne prend pas du tout la même

[37] « Le match : mode d'emploi », en ligne sur le site Internet de la Ligue d'Improvisation de Lyon : http://www.impro-lyon.com/Match_Improvisation/Mode_Emploi/index.php, consulté le 17 août 2008

[38] Ayant pratiqué ce loisir pendant plusieurs années sous la tutelle de professionnels de la Ligue d'Improvisation de Lyon (LILY), je me réfère ici à mes connaissances personnelles. Il est cependant très aisé de trouver le code de jeu des matchs d'improvisation sur Internet, notamment sur le site de la LILY : http://www.impro-lyon.com/Match_Improvisation/ReglementOfficiel/, consulté le 17 août 2008

dimension dans le jeu de rôles, où chacun joue en même temps que les autres et où la qualité du jeu n'est qu'une des dimensions possibles de compétition. La dichotomie artiste – public n'y a plus cours.

3- Plateaux, cartes et figurines : des jeux de stratégie et d'argent

On l'a déjà évoqué, le jeu de rôle ne nécessite rien d'autre que des fiches de personnage, un livre de règles, des dés et des joueurs motivés. C'est là une de ses différences essentielles avec les jeux de rôle sur ordinateur, dont l'expansion a été fulgurante ces dernières années. C'est aussi par cela qu'on pourra le différencier des *wargames*, des jeux de plateau et des jeux de figurines ; ceux-là nécessitent tous au moins un support représentant une aire géographique, alors qu'il est absolument optionnel pour le jeu de rôle « papier crayon ». Commençons, au sein de ces pratiques, par étudier celles où la dimension fictionnelle, bien que présente du fait de l'évocation d'un univers riche, est inféodée à une dimension ludique dont les règles sont clairement définies.

Wargames, jeux de plateau et de figurine restent très liés aux jeux de rôle, du fait de leur histoire, et sont moins évidents à l'en discerner : le jeu de plateau est ainsi un descendant lointain de *Chainmail* et de *Dungeons and Dragons* si on en croit l'historique qu'en fait Laurent Trémel[39]. Parmi ces derniers, il identifie les *boardgames* (jeux de plateau), à mi-chemin entre jeu de rôle et jeu de société, qui sont originellement les premières adaptations des *wargames* aux univers fictionnels et médiévaux – comme le jeu *Blackmoor* qu'on a déjà pu citer – et leurs descendants. Pour différencier ces *boardgames* des *wargames*, Trémel cite l'exemple de *War of the Ring*, directement inspiré du *Seigneur des Anneaux*, qui fait s'affronter les armées de Sauron et de la Confrérie sur une carte inspirée de l'oeuvre de Tolkien, et parallèlement se déplacer les héros du roman ; la différence avec les *wargames* réside ici dans la possibilité de terminer la partie autrement que militairement, lorsque les héros atteignent leur objectif, et par l'introduction de cartes « événement » et de jets de dés plus spécifiques des jeux de plateau. La différence entre ces *boardgames* et les jeux de rôle reste cependant très fine : comment faut-il catégoriser *Dungeons and Dragons*, le premier des jeux de rôle, qui utilise encore un support à ses débuts ? Que dire des jeux de plateau fonctionnant selon la logique du donjon et mettant en scène magiciens et orcs, comme l'ancêtre *Blackmoor* ou son petit-fils *Descent* ? Le jeu de rôle prend place lorsque les conditions de victoire préétablies – destruction d'un ennemi, acquisition d'un objet, etc – se voit remplacée par un scénario choisi par un joueur particulier, et lorsque le déplacement de pions sur un plateau laisse place à la narration.

L'ensemble des jeux de simulation[40], présentés au public français dans un même mouvement[41], se dissocieront finalement en deux pôles : les jeux de société, attirant un large public familial, et les *wargames*, jeux de rôle et jeux de figurines pratiqués par quelques

[39] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, pp.30-31

[40] On se réfère là toujours à la définition allusive qu'en donne Duccio Vitale dans *Jeux de simulation : Wargames*, Paris, M.A Editions, 1984, p.5 ; il s'agit ici pour l'essentiel des *wargames* et des variantes issus de l'imagination des *wargamers*, jeux de plateau et jeux de rôle, tel qu'on l'a décrit précédemment.

[41] Laurent Trémel évoque dans le passage cité ci-dessus un « numéro "historique" de *Jeux et stratégies* présentant les jeux de simulation au public français (n°4, septembre 1980) » qui propose « un article de présentation de ces produits ainsi qu'un *boardgame* "le château des sortilèges" qui se présente comme une sorte d'initiation à *Dungeons & Dragons* : à la recherche de trésors, des personnages typiques de D&D doivent affronter des monstres aux abords, puis à l'intérieur, d'un petit château. »

initiés[42]. Ces derniers reprennent le principe d'affrontement du wargame mais gardent à leur compte l'individualisation des figurines opérée dans un premier temps par *Chainmail* : chaque figurine ne correspond qu'à un personnage, généralement plus puissant que la normale, mais le joueur reste simple maître des armées. C'est l'exemple du célèbre *Warhammer* édité par *Games Workshop*, jeu médiéval-fantastique qui donna lieu par ailleurs à la réalisation d'un jeu de rôle du même nom. La victoire s'obtient cependant de la même manière que dans les *wargames*, par l'élimination militaire – ou l'abandon – de l'adversaire, et le joueur se fait simple stratège.

Citons enfin le développement de nombreux jeux de cartes en partie inspirés des jeux de rôle, appréciés par les rôlistes et se déroulant dans les mêmes univers : le jeu de cartes *Magic : l'Assemblée*, par exemple, fait figure de phénomène planétaire. L'une des spécificités de ces jeux, partagée avec les jeux de figurines, est leur fort potentiel commercial : le joueur doit disposer de son propre matériel pour affronter ses adversaires qui disposent aussi du leur. Lorsque le joueur achète des cartes ou des figurines, elles ne sont pas nécessairement jouables les unes avec les autres – le premier d'entre eux, *Magic :* l'Assemblée, créé en 1993 par Richard Garfield, est à ce titre exemplaire : il existe des cartes qui permettent au joueur de disposer de ressources (*mana*), permettant de jouer des cartes de couleur différente selon le type de ressource produite et correspondant à une spécialisation dans la manière de jouer. L'économie du jeu oblige le joueur à miser sur une ou plusieurs couleurs et d'équilibrer les manas de manière à être sûr d'en piocher. Il ne pourra alors pas utiliser les cartes d'autres couleurs qu'il trouvera dans les *boosters* (15 cartes) ou les *decks* (60 cartes) réalisés de manière a priori aléatoire, et devra les échanger avec d'autres partenaires de jeu. S'ajoute le fait que certaines cartes ne procurent des avantages qui n'ont d'intérêt que dans certains « types » de jeux, axés sur l'une ou l'autre méthode de jeu (gain de points d'attaque pour les zombies, baisse du coût de *mana* des contresorts...), et que les éditions multiples du jeu permettent souvent au joueur d'acquérir des cartes de plus en plus performantes. Le joueur doit donc payer pour constituer son jeu, et la logique de compétition le pousse à se procurer régulièrement cartes ou figurines.

Le principe du jeu est donc finalement en dehors de lui-même, et la lutte qu'il orchestre est avant tout économique : des catalogues attribuent aux meilleures cartes et figurines une valeur marchande en fonction de leur puissance au jeu, et elles s'achètent et se vendent via Internet ou en boutiques spécialisées. La possibilité de se procurer des *decks* « préconstruits », par ailleurs existante, est même vécue comme la perte d'une dimension ludique, celle de cette économie parallèle. L'objectif du jeu est tout autant – comme dans les jeux de plateau et à l'inverse des jeux de rôle – une victoire sur l'adversaire que la constitution progressive de ce potentiel économico-ludique. Le joueur est un maître des armées dégagé, et l'univers ne fait office que d'arrière-plan, via des illustrations, des dénominations et des citations fictives sur les cartes.

4- Le « jeu de rôle » sur ordinateur : roleplay games (RPG)

Pour terminer ce panorama ludique, on va examiner les trois pratiques se rapprochant le plus du jeu de rôle ; le livre-jeu, le jeu de rôle grandeur nature et le jeu sur micro-ordinateur. Le premier s'en rapproche par le principe narratif, le second par l'interaction entre des

[42] Cf. Trémel Laurent, op. Cit, p.31 ; notons cependant qu'un certain nombre de jeux de plateau (*Risk* ou *Diplomacy* notamment) pratiqués par un large public gardent de fortes connivences avec le wargame. Le jeu de cartes *Magic : l'Assemblée,* très apprécié des rôlistes, l'est également par une large part des collégiens, sans parler du succès des films d'*heroic fantasy* ou de science-fiction issus des studios hollywoodiens. La culture rôliste s'est diffusée dans le corps social, et la description du milieu rôliste comme étant mis à l'écart tient aussi de sa propre mythification.

personnages et un scénariste. Le jeu vidéo, comme le livre-jeu, supprime le narrateur ; il supprime aussi, dans un premier temps, les autres joueurs.

Dès la naissance des jeux de rôle sur table, des étudiants américains eurent l'idée de développer des jeux inspirés de *Dungeons & Dragons*. L'un des plus connus fut *Zorg*, un jeu en mode texte, où les salles du donjon étaient décrites à l'écran qui proposait alors un choix limité d'actions[43]. On voit donc là la différence majeure entre jeu de rôle sur table et sur ordinateur : les possibilités offertes par ce dernier sont en nombre restreint et ne laissent pas de place à la créativité. Le joueur joue seul avec un ordinateur, qui lui fixe un objectif précis à atteindre – correspondant à la fin du jeu.

Le jeu vidéo se popularise dans les années 1980 avec la démocratisation du PC et de l'Apple II[44]. Gildas Sagot, en 1986, distinguait deux types de jeux vidéos : le jeu d'aventure et le jeu de rôle[45]. Le jeu de rôle, plus clairement inspiré de son homonyme sur table, se déroule souvent dans les mêmes univers : *heroic fantasy*, science-fiction... On commence aussi par créer son personnage, en répartissant des points de compétence, en choisissant éventuellement sa classe (son métier), sa race et son sexe, ce qui correspond de très près à la création d'un personnage de D&D. Le principe narratif semble alors similaire : quête d'un objet, d'un ennemi, d'un prisonnier, un objectif est fixé au joueur. Le déroulement n'est pas linéaire ; le joueur peut naviguer au sein du jeu, de la ville au château de l'ennemi, aller se reposer à la taverne, accumuler pièces d'or et points d'expérience – autre point commun – pour être en mesure d'affronter ses ennemis, résoudre des intrigues parallèles dont il retirera un gain de puissance... L'ensemble des situations que peut traverser le joueur est cependant délimité par les capacités de l'ordinateur. Il est par ailleurs intéressant de noter que le jeu que Gildas Sagot voit comme le premier jeu de rôle est *Oregon Trail*, où le joueur remplit un chariot de matériel pour faire face à des obstacles[46].

Dans ce que l'auteur nomme le jeu d'aventure, le déroulement semble bien plus clairement linéaire : pour progresser vers son objectif, le personnage doit découvrir des actions autorisées par le programme, et les utiliser en tapant le mot correspondant sur le clavier de la machine (*take*, *open*...). La technologie a relativement évolué depuis, mais le principe d'un registre d'actions reste valable dans tous les jeux vidéos. Notons ici que le personnage n'est pas défini au début ; Gildas Sagot déclare alors que les possibilités d'incarnation en sont bien plus fortes, ce qui reste à prouver...

Le succès du jeu vidéo lui permit de développer son potentiel, et notamment le jeu à plusieurs. Une deuxième manette pour les consoles permet d'affronter un ami dans une course de karts ou un combat à mort, mais aussi de venir le seconder dans une aventure ; Luigi prend le relais de Mario et tente de réussir quand il a échoué, tandis que certains jeux développent des possibilités de coopération simultanées. Avec Internet, enfin, apparaîtront les jeux multijoueurs en ligne (*Massive Multiplayer Online Game*s, MMOG) et notamment les MMORPG (*Massive Multiplayer Role Playing Games*). Un très grand nombre de joueurs est alors connecté à la même partie, et y incarne un personnage qu'il a créé. L'apparition d'une dimension interactive vient rapprocher le MMORPG du jeu de rôle dont il est né : sans objectif véritablement prédéfini, les joueurs s'affrontent et s'aident dans un univers fictionnel.

[43] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.44

[44] Ibid.

[45] Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, pp.80-82

[46] Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, p. 79

Le MJ a disparu, remplacé par des règles de recombinatoire informatique préétablies, et le dialogue y est remplacé par l'image virtuelle. L'imagination y est mobilisée de manière très différente, beaucoup plus passive, et la dimension du *roleplay* ne s'y retrouve que dans les messages qu'échangent les joueurs en parallèle à la partie.

Le succès de cette pratique est par contre aujourd'hui bien plus fort que le jeu de rôle sur table, les chiffres oscillant entre 10 et 30 millions d'utilisateurs selon les analystes[47] : le congrès « Net Lille Métropole 2007 » notait ainsi que World of Warcraft, comptait neuf millions d'abonnés de par le monde en 2007[48]. Le MMORPG donne finalement un poids supplémentaire au jeu de rôle, accroissant nécessairement sa stigmatisation. Se pose nécessairement la question du poids de l'héritage rôliste et d'une dynamique unique, amorcée par le jeu de rôle, celle de la construction de « cultures d'univers », pour reprendre le titre de l'ouvrage coordonné par Frank Beau[49]. Le sujet étant particulièrement controversé, je laisserai le soin aux auteurs de cet ouvrage ou d'autres d'en fournir des analyses plus précises.

5- Le livre-jeu : une narration interactive dirigée

L'imbrication du monde du livre-jeu avec celui du jeu de rôle ou de figurines se lit dans ses origines : Gildas Sagot met en avant deux éditions fondatrices, d'une part les *Endless Quest* de TSR, la société créatrice de *Dungeons and Dragons*, d'autre part *les Livres dont vous êtes le héros* publiés par Games Workshop, introduits respectivement en France par les éditions Solar et Gallimard[50]. L'idée avait par ailleurs déjà émergé dans un milieu plus clairement artistique, c'est-à-dire dans les *Contes et propos* (1967) de Raymond Queneau où *un Conte à votre façon* demandait au lecteur s'il désirait connaître l'histoire de trois petits pois, ou plutôt de trois grands échalats, puis l'invitait à lire tel ou tel paragraphe numéroté du conte[51].

Le livre-jeu résulte, selon Gildas Sagot, d'un « mariage de Tolkien et d'un ordinateur », et se trouve « à mi-chemin du roman et de l'organigramme informatique »[52]. En effet, comme pour le jeu vidéo, le livre-jeu permet un récit interactif, entendu au sens où le lecteur, à différents « carrefours » (les fins de paragraphe en l'occurence) choisit la direction à suivre – dans le jeu vidéo, il le fait par l'envoi de stimulis physiques à la machine, en appuyant sur des touches – et peut donc naviguer au sein de l'ouvrage ; il ne peut cependant pas revenir en arrière, ce qui est plus souvent faisable dans les jeux vidéos. Plusieurs fins possibles ont été prévues par l'auteur, l'une étant généralement l'objectif à atteindre pour le lecteur-joueur. Notons là encore que cette interactivité reste limitée aux différentes options prévues par le livre, et qu'il n'y a donc pas de possibilité de création de situation de la part du joueur.

La présence de caractéristiques du personnage, élaborées avant la lecture par des lancers de dés, vient encore apparenter la pratique au jeu de rôle. Le personnage créé, évoluant très souvent dans des univers fantastiques ou futuristes, rencontre des objets sur

47 Bearcat Irvin, « Les Mondes virtuels » in Frank Beau, *Culture d'univers*, Limoges, FYP Editions, 2007, p.42

48 Paus Gina, « L'économie des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs », 7 octobre 2007, en ligne sur http://blog-congres-net-lille.com/index.php/leconomie-des-jeux-de-role-en-ligne-massivement-multi-joueur-mmorpg, consulté le 17 août 2008

49 Frank Beau, *Culture d'univers*, Limoges, FYP Editions, 2007, 359 p.

50 Sagot Gildas, *op. Cit*, pp.64-66

51 Sagot Gildas, *op. Cit*, pp.63-64

52 Sagot Gildas, *op. Cit*, pp.66-67

son chemin qu'il gardera et utilisera par la suite, et des ennemis à affronter : il devra là encore lancer des dés, comme le rôliste, et des résultats dépend la suite de l'histoire. Bien que le matériel correspondant au livre-jeu soit similaire à celui du jeu de rôle (un livre, des dés, du papier), l'absence de toute dimension créative et théâtrale l'en différencie absolument : les personnages restent muets et se contentent de choisir un paragraphe et de jeter des dés, le meneur de jeu étant remplacé par le dispositif préétabli du livre. Le mode de narration n'est donc plus de l'ordre de la coconstruction active et imaginative ; au lecteur de se laisser guider.

6- Le grandeur nature : jeu de rôle niveau 2

Les accusations se font d'autant plus virulentes vis-à-vis du jeu de rôle qu'il est confondu avec une pratique proche : le jeu de rôle « grandeur nature ». Plutôt que de raconter une histoire autour d'une table, il s'agit cette fois de la « vivre en vrai », ou du moins de lui prêter corps, costumes et accessoires. Gildas Sagot fait une interprétation assez large du grandeur nature, qui permet d'évoquer deux pratiques qui s'en rapprochent : il évoque d'abord le jeu du *Killer*, inspiré selon lui de *la Septième Victime* de Robert Scheckley, qui serait la première forme de jeu de rôle grandeur nature à avoir été introduite en France[53]. Un meneur de jeu – ou plusieurs, car dans le grandeur nature la fonction est assez souvent partagée – prépare un scénario qui assigne à chaque joueur un objectif : éliminer une victime que lui désigne le MJ, et échapper à ses propres prédateurs. Il dispose pour cela d'armes factices, pistolet à eau, araignée en plastique, etc, par lesquels il symbolisera l'élimination de sa cible. Les parties peuvent prendre une soirée comme une quinzaine de jours, à l'échelle d'un jardin ou d'une ville entière ; on parle alors de *Street Wars* [54]. La Murder Party évoquée par Olivier Caïra[55] est un jeu qui en diffère assez largement ; les joueurs recréent un huis clos en se réunissant en un lieu et incarnent chacun un personnage d'une intrigue policière orchestrée par le ou les MJ. La pratique semble alors bien plus largement théâtrale que pour le *Killer* que décrit Gildas Sagot : les personnages sont véritablement joués, leur objectif n'est plus seulement de tuer une cible mais peut-être d'élucider le crime, de séduire une belle, de sauver sa réputation... Il ne s'agit finalement que d'une sous-catégorie du jeu de rôle grandeur nature.

Gildas Sagot évoque par ailleurs le *Survival Game*, inventé au Texas en 1980 et introduit en France par une agence de voyages spécialisée dans les expéditions en Amazonie ; il s'agit aujourd'hui de jeux de tir avec des pistolets à peinture. Le but du jeu est simple : les joueurs, divisés en équipes, s'affrontent pendant quelques heures sur un terrain accidenté, dans le but de ravir à l'autre (ou les autres) équipe son fanion et de le ramener à sa « base ». Le principe de jeu fut moult fois repris par des jeux vidéos *doomlike* [56], et il n'est pas étonnant de retrouver dans ses pratiquants des amateurs du célèbre jeu en ligne *Counter Strike* [57]. Le jeu de rôle grandeur nature *stricto censu* n'a pas cependant d'objectif prédéfini et identique pour tous les joueurs, comme dans le *Survival Game* ou le *Killer* ; la fiction

[53] Sagot Gildas, *op. Cit*, pp.58-59

[54] Un participant d'une *street war* qui s'est tenu à Paris cette année en a fait la chronique dans le journal gratuit 20 Minutes : « Kone », « Episode 1 : le journal d'un serial water killer », en ligne sur http://www.20minutes.fr/article/178142/Paris-Episode-1-Le-journal-d-un-serial-water-killer.php, consulté le 17 août 2008

[55] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.40

[56] *Doomlike* : dans le vocabulaire du jeu vidéo, désigne un type de jeu d'affrontement armé où l'univers est présenté selon la vue du personnage incarné par le joueur.

[57] Je fonde cette affirmation sur des discussions que j'ai pu avoir avec des pratiquants du *paintball*.

vient se placer à l'égal du jeu, et l'objectif est directement lié au personnage du joueur, qu'il doit incarner. Il est structuré par un scénario, et l'histoire se déroule dans un univers donné et décrit aux participants. Contrairement au *Killer* pratiqué en cercle restreint, ce sont des dizaines de joueurs qui viennent participer pour un week-end entier, avec armes, costumes et accessoires. Les premiers d'entre eux eurent lieu au château de Peckforton, dans le Cheshire (Grande-Bretagne), où un commerçant anglais invitait pendant vingt-quatre heures une équipe d'aventuriers à explorer les salles de la demeure ; ils rencontraient alors divers personnages incarnés par d'autres participants, qui étaient là pour les aider dans leur quête ou les affronter [58] .

Le principe ludico-fictionnel est en fait très proche de celui du jeu de rôle, mettant en balance les personnages-joueurs et leur liberté avec un meneur de jeu scénariste. La différence réside dans le mode d'interaction entre les deux : plutôt que de raconter son personnage, le joueur essaie dans une certaine mesure de le jouer. Une grande partie de ses actions reste cependant largement symbolique, entre autres pour éviter la violence toujours très présente dans l'univers de jeu ; on pose une main dans le dos d'un personnage pour signifier qu'il est assommé, par exemple. Les combats sont présents, et des épées en mousse peinte remplacent les jeux de dés. L'escrime façon rôliste a aussi ses règles ; les attaques en pointe sont interdites, car pouvant s'avérer dangereuses, et par ailleurs l'effet réel qu'aurait le coup d'épée n'est pas pris en compte par le joueur, qui se contente de le traduire en une baisse de ses points de vie, éventuellement en un étourdissement [59] . Bref, l'interprétation est largement bridée par un système symbolique, et le joueur n'est pas comédien : il considère ses actions au second degré, rit au moment de l'exécution, mais fait pourtant mine de voir un orque là où il n'y a qu'un jeune homme mal grimé ou masqué.

Le rôle des meneurs de jeu est là aussi bien différent : leur maîtrise de l'environnement des personnages semble se limiter à la mise en place d'accessoires, puisqu'ils n'interviennent pas pendant le déroulement de l'histoire ; ils semblent paradoxalement avoir les bras coupés par les dimensions grandioses de la partie. C'est en amont cependant qu'il prévoit l'histoire : après avoir éventuellement créé l'univers de jeu, ils participent à la création des personnages en leur proposant d'intégrer un groupe dont ils fixent en partie les caractéristiques et objectifs. Les meneurs de jeu sont donc à l'origine de la « Grande Histoire » du jeu, celle des « tribus » et des « races », où les acteurs ne sont que collectifs ; les personnages créés par les multiples joueurs disposent par ailleurs de caractéristiques propres qu'ils choisissent, et mèneront de leur côté leur histoire personnelle, au sein du groupe ou ailleurs. Chacun reviendra donc avec une expérience narrative différente, liant la Grande Histoire qui sera la même pour tous, et leur expérience personnelle. Cette multiplicité de niveaux narratifs – il y en a finalement autant que de subdivisions sociales au sein de l'univers créé – qui semble à première vue proposer une vision très archaïque de l'histoire, faite de grands hommes et de peuples, permet aussi de relier les différents niveaux de décision et d'expérimenter à quel point l'acte individuel interagit avec les mouvements d'ensemble ; gardant un lien avec le tout par le biais du meneur de jeu et des bilans qu'il établira ensuite de la partie, le joueur se voit prendre part dans un ensemble et son histoire, générant un sentiment d'appartenance à un groupe trop oublié en Occident.

[58] Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, p.59

[59] Ces informations sont tirées d'une initiation au jeu de rôle grandeur nature et de discussions informelles avec des joueurs. Le documentaire « Suck my Geek ! » de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, montre par ailleurs assez bien comment se déroule un jeu de rôle grandeur nature. (« Suck my Geek ! », documentaire de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, produit par Empreinte Digitale, diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +, 52 Min)

Partie 2 : Du JdR aux geeks

Après avoir présenté le dispositif ludique sur lequel reposait le jeu de rôle, essayons de terminer le panorama par un petit historique ; on s'intéressera d'abord au développement de l'offre de jeux au niveau mondial, puis à la réception politisée dont le jeu de rôle a fait l'objet. On présentera ensuite ce que certains analystes veulent nommer la « culture geek », pour rendre hommage à Gary Gygax, l'un des créateurs de *Dungeons & Dragons* décédé en mars 2007.

A/ Des jeux et des éditeurs

Retracer l'intégralité de l'histoire du jeu de rôles n'est pas l'objectif de notre travail ; la tâche serait d'ailleurs bien ardue, et se limiterait à une histoire éditoriale, étant donné le caractère privé et largement informel des cercles de joueurs. On essaiera cependant de retracer quelques grandes étapes dans l'évolution du marché et des pratiques, mais surtout dans la création même des jeux, afin de mieux cerner la diversité – ou l'unité – qu'ils recouvrent. Après une approche théorique, ce court historique permettra une approche plus pragmatique du jeu de rôle.

1 Les premières années : l'âge d'or des donjons

Une fois édité, le succès de *Dungeons and Dragons* est immédiat et durable ; de 1974 à 1982, deux millions et demi d'exemplaires seront vendus[60]. Le public touché dépasse de loin les cercles de *wargamers*, auxquels viennent s'ajouter une population plus jeune et attirée par les univers fantastiques, d'après Olivier Caïra[61]. Quelques jeux concurrents apparaissent dans les années 1970, prenant déjà en compte l'héritage de *D&D* pour s'en éloigner : c'est le cas de *Avanced Dungeons & Dragons* (AD&D), version améliorée de son prédécesseur publiée en 1977, de *Chivalry & Sorcery* (1977), qui témoigne d'un souci de réalisme bien plus fort que son prédécesseur[62], et avant eux d'une première parodie de *D&D*, *Tunnels & Trolls* (1975) : un sortilège de « attrape ça, monstre » y permet de repousser les ennemis, et le guerrier se soignera par un sort de « méchant bobo » en cas de problème[63]. Un autre « Grand » paraît en 1978 chez Chaosium, *RuneQuest* de Greg Stafford, qui renouvelle l'imaginaire du jeu de rôle en proposant un univers « antique-fantastique », et se verra par la suite plusieurs fois traduit et réédité ; un an plus tôt, le jeu de rôle s'étendait à l'aventure spatiale avec *Traveller* de Marc W. Miller, édité chez Game Designer's Workshop, qui lui aussi sera plusieurs fois réadapté. Moins connu, *Boot Hill* proposait dès 1975 un univers de type western. Le jeu de super-héros vient encore élargir le panel en 1979 avec *Villains & Vigilantes*. *Dungeons and Dragons* reste cependant le géant du marché, et ce jusqu'à nos jours de par ses multiples rééditions (la version quatre est

60 Vitale Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, Paris, M.A Editions, 1984, p.20

61 Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.18 ; aucune précision statistique n'est donnée à ce sujet.

62 Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.82

63 Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, pp.39-40.

attendue pour l'automne) : en 2006 encore, la gamme D&D représentait 85% du marché du jeu de rôle français[64].

La pratique d'abord essentiellement américaine s'étend d'ailleurs dès la fin des années 1970 au niveau international ; en France, la première boutique spécialisée en jeux de simulation, « l'Oeuf Cube », s'était ouvert rue Linné à Paris en 1977, mise en concurrence par « Jeux Thèmes » rue Monceau dès 1978[65]. Les quelques initiés doivent alors se contenter de jouer avec les jeux importés dont ils disposent, et traduire eux-même les règles ; l'aspect tardif des traductions sera d'ailleurs à l'origine d'une pratique notoire du « franglais » chez les rôlistes. En 1978 naît la société « Jeux Descartes », filiale d' « Excelsior Publications » promise à un grand avenir[66] ; elle s'accompagne en 1980 de deux revues spécialisées, *Jeux et stratégies* et *Casus Belli*, où plusieurs futurs créateurs feront leurs armes[67].

2. La folie des années 1980

Le marché du jeu de rôle américain s'élargit dès le début des années 1980 : trois millions de jeux de rôle et de *wargames* sont vendus dans l'année, contre 750 000 en 1975[68]. A une demande en explosion répond une offre diversifiée de jeux : les premières adaptations de grands cycles de genres ont lieu, avec entre autres *Stormbringer* (Chaosium, 1983) d'après la saga d'*Elric le Nécromancien* de Michael Morcoock, le *Jeu de Rôles des Terres du Milieu* (1985) qui officialise la filiation avec Tolkien... La science-fiction n'est pas en reste et développe ses *space opera* : un jeu porte ce nom dès 1980, puis viennent encore *Star Frontiers Alpha Dawn* en 1983, une première adaptation de *Star Trek* chez FASA la même année, une de *Star Wars* chez West End Games en 1987[69]...

Pour Laurent Trémel, l'année 1983 marque un tournant en France à tous les niveaux[70] : tandis que Didier Guiserix dénombre déjà 40 000 joueurs dans l'hexagone[71], idéalement des collégiens et lycéens ayant découvert la pratique lors de voyages linguistiques, *Dungeons & Dragons* est enfin traduit en français – les règles avancées devront attendre 1987. C'est aussi l'année du lancement des premières créations françaises, *l'Ultime Epreuve* de FaJonathan Cayla et surtout *Légendes celtiques*, premier jeu édité par Descartes mais aussi premier jeu affirmant un véritable ancrage historique, où le fantastique est adapté aux croyances de l'époque ; au joueur de choisir sa société et sa mythologie, de la Table Ronde à la Vallée des Rois. *Avant Charlemagne* de François Nédelec réadaptera cette formule en 1986, puis *Hurlements* de Jean-Luc et Valérie Bizien en 1989, le principe gardant

[64] Coltice Damien, « Etat des lieux du JdR : des chiffres et des lettres », *Black Box* n°2, janvier-février 2006, p.59, cité par Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.29

[65] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.36

[66] idem

[67] Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, p.15

[68] Vitale Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, Paris, M.A Editions, 1984, p.20

[69] Pour un inventaire détaillé des jeux par genre, cf. Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, pp.18-28

[70] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.36-37

[71] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.13

donc en partie une spécificité française. De l'autre côté du Rhin, l'éditeur allemand Schmidt Spiel publie en 1984 *Das schwarze Auge* (l'Oeil Noir), jeu d'initiation médiéval-fantastique aux règles simples qui formera beaucoup de nouveaux joueurs[72]. Autre succès européen, l'anglais *Warhammer* (Games Workshop, 1986) déclinera son univers autant dans le jeu de rôle que dans le jeu de figurines.

Le médiéval-fantastique gagne de nouveaux univers ; de l'Antiquité de *RuneQuest* au « Renaissance-fantastique » de *Warhammer*, en passant par la veine « barbare » avec la première des quatre adaptations de *Conan* (TSR, 1985) de Robert E. Howard, il gagne l'Europe avec *Légendes* et pose le pied au Japon avec *Bushido* (Phoenix Games, 1980) ; le manga fera son apparition avec *Mekton Z* en 1985. Moins fantastique mais toujours romancé, le roman de cape et d'épée est adapté avec *Les Trois Mousquetaires* en 1984.

Un véritable concurrent de D&D[73], enfin, voit le jour : l'*Appel de Ctuhlu* de Sandy Petersen, édité en 1981 chez Chaosium, propose au joueur une aventure dans l'univers des oeuvres de H.P Lovecraft et initie la tradition de ce que Olivier Caïra appelle le « fantastique contemporain »[74] ; au coeur de l'Amérique des années 1920, policiers, journalistes et parapsychologues sont confrontés à des forces qui les dépassent, et découvrent que l'humanité est le jouet de divinités infernales venues d'une autre planète. Ils auront alors à faire face à la présence d'être cauchemardesques issus de l'accouplement entre des dieux et les hommes. Le statut du monstre dans le jeu de rôle y est par là même métamorphosé ; l'horreur lovecraftienne n'est plus affrontable, elle est surpuissante et rend fou ceux qui la voient. Pour traduire le désarroi du personnage face à l'irrationnel apparaissent des points de folie apparaissent qui resteront la spécificité du jeu. L'inspiration du cinéma et de la littérature d'épouvante se fait par la suite plus classique avec *Chill* (1984) et le français *Maléfices* (1985), où loups-garous et vampires font leur entrée dans le jeu de rôle à thème contemporain.

La création de jeux de rôle est aussi un témoin de son époque, et tandis que les missiles soviétiques s'amassent de l'autre côté du rideau de fer elle se lance dans la thématique post-apocalyptique : *The Morrow Projec*t en 1980, *Aftermath* et *Gamma World* en 1981, et le cynique *Paranoia* (West End Games, 1984) de Greg Costikyan, où une catastrophe informatique et nucléaire livre l'humanité à la régulation étroite d'un ordinateur fou et violemment anticommuniste. Du côté français, citons *Bitume* (1985) et ses luttes automobiles de punks et de fermiers dans les ruines d'une civilisation déchue – le jeu est inspiré du film *Mad Max* – ou encore *la Compagnie des glaces* (1986) qui postule avec G.J Arnaud l'arrivée d'un nouvel âge glaciaire. Le jeu de super-héros, autre thématique à forte charge politique, se développe aussi dans les mêmes années (*Champions* en 1981, *Marvel Super Heroes* en 1984 et *DC Heroes* en 1985), tandis que l'espionnage fait son apparition avec l'illustre *James Bond 007* chez Victory Games en 1983 et *Private Eyes* la même année.

Les premiers croisements d'univers ont lieu : le français *MEGA* (Messagers Galactiques) connaît une première édition en 1984 et sera offert en supplément d'un numéro

[72] Cette approximation est celle d'Olivier Caïra, qu'il m'a cependant semblé important d'évoquer : Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.19

[73] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.82

[74] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.22

spécial de *Jeux et stratégies* la même année[75]. Partant de l'hypothèse d'une Assemblée Galactique extraterrestre qui envoie des messagers se promener de corps en corps sur Terre à une époque ou à une autre, le jeu permet de lier la science-fiction à l'époque contemporaine ou aux univers médiévaux-fantastique. Notons enfin le développement de jeux atypiques qu'on pourrait qualifier de jeux de rôle d'auteur, dont *Rêve de Dragon* (Nouvelles Editions Fantastiques, 1985) de Denis Gerfaud ; s'inspirant d'une maxime du Yi-King, le jeu propose une cosmologie originale, celle de mondes fragiles et fluctuants, rêvés par des Dragons, au sein desquels les joueurs devront se frayer leur route qui ne communiquent qu'avec des magiciens et peuvent revenir mettre de l'ordre dans leur création inconsciente si jamais leurs songes s'entrechoquent ou se déchirent.

3. Le déclin des années 1990 : sociétés secrètes et dérision

D'après Laurent Trémel[76], la fin des années 1980 voit se succéder en France une phase de très forte activité, les chiffres des journalistes allant de 40 000 à 200 000 joueurs, puis une phase de déclin ; le nombre d'associations de jeux de simulation est multiplié par cinq entre 1985 et 1988, mais dès 1989 certains professionnels sentent la vague retomber, la cessation d'activité de *Jeux et stratégies* marquant le déclin. Trois nouveaux magazines qui s'étaient créés entre 1985 et 1987, *Dragon radieux*, *Chroniques d'Outre-monde* et *Graal,* connaîtront le même sort que leur ancêtre historique. Deux sociétés concurrentes de Jeux Descartes font leur apparition sur le sol français en 1985-1986, mais Siroz Productions, face à la faillite, doit restreindre ses ambitions et se reformer. Il semble alors légitime de penser, comme le propose un des derniers dossiers de *Jeux et stratégies*, que « les jeux de rôle ont bénéficie d'une sorte de mode en 1985 et 1986 »[77] ; ou que, face à l'euphorie, des passionnés ont voulu devenir professionnels puis ont buté contre des contraintes de gestion[78] et un marché plus exigü qu'ils ne le pensaient.

Le tournant des années 1990 se montre difficile pour le jeu de rôle, en manque de participants et en perte de crédibilité médiatique (voir B) ; traduisant peut-être les angoisses du milieu rôliste, mais certainement aussi celles de leur époque, les années 1990 laissent s'abattre sur le marché une pluie de jeux acides. C'est d'abord l'apparition d'un sous-genre nouveau, le cyberpunk, avec la publication d'un jeu du même nom en 1988 chez Talsorian Games qui connaîtra un large succès ; leur créateur, Mike Pondsmith, publie dans la foulée un *Cyberpunk 2020* en 1990 et *Cybergeneration* en 1993, suivi par Ray Winninger avec *Underground* ou Charles Ryan avec *Millenium's End*. Inspiré par les oeuvres de William Gibson, Bruce Sterling ou Pat Cadigan qui inaugurent le genre quelques années plus tôt[79], ces jeux décrivent un futur proche bien moins onirique que leurs prédécesseurs ; plutôt que de songer à conquérir la Lune, l'humanité s'abrutit de loisirs tandis que terroristes, affrontements de multinationales et catastrophes écologiques la menacent... L'inspiration du roman noir est claire, et le jeu policier d'anticipation apparaît avec *Berlin XVIII* (1988)

[75] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.39

[76] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, pp.38-40

[77] « Où va le jeu de rôle ? », *Jeux et stratégies*, mars 1989, cité par Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.40

[78] C'est l'hypothèse que Laurent Trémel avance : il précise en effet que les fondateurs de Siroz Productions étaient issus d'un club de jeux parisien, qu'un couple d'instituteurs de l'Isère était à la tête de *Dragon radieux*... (Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, pp.41-42)

[79] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.21

puis plus tard avec la gamme *C.O.P.S* (2003), qui propose d'incarner des policiers souvent corrompus ou désabusés dans le Los Angeles de 2030. Plutôt que de représenter le modèle d'une civilisation sur le déclin, le héros fait figure de marginal, féru d'informatique ou personnage mi-homme mi-machine, qui accepte de perdre en humanité pour gagner en puissance... Ce n'est donc plus le dragon qui est à affronter, mais la société elle-même. Le jeu de rôle intègre donc la critique sociale, tout comme la science-fiction dans son ensemble, comme le fait remarquer Laurent Trémel[80].

Le personnage du joueur se désolidarise de la société, et même de l'humanité tout court ; apparaissent les premiers jeux de rôle où le joueur incarne des créatures surnaturelles, vaguement ou franchement monstrueuses. *In Nomine Satanis/ Magna Veritas* de Croc (1989) marque le changement : ce double jeu propose d'incarner au sein de la société contemporaine des anges ou bien des démons, venus occuper le corps d'un mortel ou d'un mort pour affronter l'autre partie. Tous sont tenus par un « principe de discrétion » qui justifie l'ignorance de leur existence par les mortels ; toujours est-il que les parties de *In Nomine Satanis*, certainement plus courantes que celles de son alter ego, sont le théâtre de multiples massacres, tortures, viols ou autres mises en scène macabres, traduisant une véritable dérision vis-à-vis des normes sociales[81]. Le célèbre *Vampire : la Mascarade* lui fait suite en 1991 ; Mark Rein Hagen, y présente une société secrète de suceurs de sang ayant traversé les âges, où les personnages des joueurs devront accomplir les actes les plus sinistres pour gagner du grade[82] : le cynisme du jeu à l'égard de la société des années 1990 est là encore plus que patent, et la relation du joueur à son personnage toujours plus ambiguë[83].

La société White Wolf s'imposera dès lors comme un des grands du marché, et développera son univers pour créer d'autres jeux de rôle : aux côtés des vampires coexistent des loup-garous au service de la Terre Mère (*Loup Garou : l'Apocalypse*, 1991), puis des magiciens (*Mages : l'Ascension*, 1993), des fantômes (*Wraith : le Néant*, 1994), des fées *(Changelin : le Songe*, 1995), puis encore des momies, des vampires japonais... *Nephilim* (1992) de MultiSim présente lui aussi les guerres secrètes d'entités surnaturelles et connaît un large succès, tandis que *Scales* (1994) et plus tard *Fireborn* (2004) proposent de jouer des Dragons qui manipulent le monde contemporain. Cette nouvelle génération de jeux propose donc aux joueurs d'incarner des personnages hors du commun au sein de la société contemporaine, qui utiliseront leurs pouvoirs à des fins personnelles ou foncièrement sadiques.

La thématique de la manipulation, du complot et des puissances cachées est d'ailleurs une autre forme qui apparaît à la même époque pour exprimer le malaise social du rôliste.

[80] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.90

[81] J'ai pour ma part découvert le jeu de rôle par I*n Nomine Satanis*, probablement un des jeux qui dispose du public le plus large au sein des rôlistes. Des zombies dévorant des caniches, la livraison d'une tête à domicile ou la lente construction d'une secte y étaient monnaie courante.

[82] « Dévorer son père, ou mieux son grand-père » semblait être une manière plus qu'efficace pour devenir un vampire de génération supérieure, d'après ce que m'en dit un habitué du club Trollune ce 16 août, le sourire aux lèvres.

[83] L'apparition de personnages ouvertement maléfiques est en vérité plus ancienne ; Laurent Trémel cite à cet égard les scénarios publiés par Siroz Productions, notamment Whog Shrog : « Pirates paillards, apôtres de la violence, les Whog Shrog sont les plus fidèles serviteurs du Boucher de l'Univers. Ils écument la galaxie et la transforment en un brasier de douleurs. » (Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.89)

Olivier Caïra parle d'une veine « conspirationniste »[84], dont l'archétype est fourni par la série télévisée *X-Files*. Il cite à cet égard le jeu *CORPS* (1990), précurseur du genre, puis *Conspirations* (1992) de Jonathan Tweet et Robin D. Laws qui prend pour devise une citation de William Burrough : « Rien n'est vrai. Tout est possible. Tout est permis. ». Dans *Conspiracy X* (1996), la filiation avec X-Files est claire : les personnages sont des agents de différentes institutions américaines qui doivent faire face à une menace extraterrestre. Citons aussi *Delta Green*, qui en 1997 étend l'univers de *Call of Ctuhlu* au monde contemporain. Le rôliste des années 1990 devient donc paranoïaque, et finit même par le reconnaître : les jeux à thématique psychiatrique font leur apparition avec *Morpheus* (1989) de Devin Durnham, *La méthode du Dr. Chestel* (1991) de Daniel Dajean, *Psychosis* (1994) de Charles Ryan et John Fletcher, *Hystoire de fou* (1998) de Denis Gerfaud... *Patient 13* est à ce titre un bon exemple : enfermé au sein d'une étrange institution, le personnage-joueur ne connaît rien de sa situation. Les êtres qu'il côtoie, blouses blanches et mange-main, possèdent des propriétés diaboliques, et lui même possède des pouvoirs paranormaux. Est-il fou ou hors du commun ? Voire un peu des deux, ou encore aucun ? Quelle est cette institution qui l'asservit ? La réponse n'est, paraît-il, apportée qu'à la fin...

Le jeu de rôle des années 1990 met donc en abyme d'une manière intéressante l'écart entre les imaginaires qu'il développe et la réalité du monde de l'après-guerre froide. N'est-elle qu'un voile revêtant sociétés secrètes et forces obscures, manifestations des fantasmes du milieu rôliste ? Ou bien le joueur est-il simplement fou ? Ou préfère-t-on le faire passer pour fou, pour maintenir en paix l'ordre social ?

De manière moins tragique, cette prise de conscience se traduit – on l'a vu avec l'évolution de la figure du héros, entre autres – par une autodérision, particulièrement palpable dans le cas de la parodie, qui se développera particulièrement dans les années 2000. Les univers prennent une dimension ludique de plus en plus prégnante : la dimension réaliste disparaît pour se focaliser sur une recréation d'ambiances. *Toon* (1984) de Greg Costikyan ouvre ainsi une voie originale, proposant la recréation d'un univers de cartoons américains. Les personnages pourront entre autres marcher au-dessus du vide en-dessous d'un certain seuil d'intelligence, avant de chuter lorsqu'ils se rendent compte de leur bévue. Plus besoin d'y croire « pour de vrai » : l'anachronisme devient un effet de style avec l'apparition du genre « *steampunk* », qui tente de réenchanter les savants fous et les voyages sur la Lune de Jules Verne ou H.G. Wells... *Space 1889* (1988) de Franck Chadwick ou *Aventures extraordinaires et machinations infernales* (1990) de Tristan Lhomme ouvrent la voie au très victorien *Château Falkenstein* (1994) de Mike Pondsmith, où des règles prévoient l'évanouissement des jeunes femmes lorsqu'elles entendent des injures[85]. Le jeu connaît un large succès et dispose encore d'une communauté de fans ; y est recréé un début de siècle mythifié, où des personnages ayant réellement existé (Bismarck, Napoléon III) côtoient leurs alter ego fictifs. Le créateur et la créature y sont au même titre : Jules Verne, devenu ministre de la Science, pointe ses canons vers le ciel, tandis que Conan Doyle discute avec le docteur Watson. Olivier Caïra en parle comme d'un jeu « batesonien », d'un « kaléidoscope au travers duquel on peut envisager la plupart de nos rapports au récit d'aventure, depuis l'adhésion captivée à l'action jusqu'à la prise de recul théorique sur les mécanismes narratifs et les influences littéraires »[86].

[84] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.23

[85] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.66

[86] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.196-198

Les créateurs jouent avec le jeu de rôles, et s'adonnent à un exercice de recombinatoire : les genres hybrides se multiplient tout azimuts après l'essai concluant du célèbre *Shadowrun* (1990) de Tom Dowd chez FASA Corporation, où apparaissent fées et elfes au sein d'un univers cyberpunk. *Bloodshadows* (1994) mêle roman noir et fantastique, *Château Falkenstein* associe science-fiction anachronique, fantastique et espionnage ; *Deadlands* (1996) de Shane Lace Hersley transpose les mêmes problématiques dans un univers western. Pour finir le tableau, *Mousquetaires de l'ombre* (2004) fera même intervenir des extraterrestres dans l'univers d'Alexandre Dumas, et *Pokéthulu* (2000) mêlera l'horreur lovecraftienne aux Pokémons.

Plus que le jeu, c'est la dérision vis-à-vis d'un imaginaire décrié qui prend le pas, dans une tentative de distancier le rôliste de ses références, fussent-elles fictionnelles. Trois jeux majeurs sont à signaler : *Macho Women With Guns* (1988) de Greg Porter est censé tourner en dérision la place laissée aux femmes dans les jeux de rôle[87], tandis que *Violence* (1999) de Greg Costikyan transpose le comportement des personnages de D&D dans le monde contemporain : quelques tueurs psychopathes s'évertuent à éliminer différents monstres (vieille dame, étudiante de campagne, yuppie, immigré clandestin...). Les policiers qui les pourchassent sont classés en différentes « races » : flic de base, flic à cheval, commando...[88] Le plus connu des jeux parodiques reste cependant *Munchkin* (Steve Jackson Games, 2003), parodie ouverte mais peu caustique du jeu médiéval-fantastique et de la logique porte-monstre-trésor. La parodie se développe aussi par l'extension du jeu de rôles à des univers qui ne peuvent être pris au sérieux : *Soap* (2003) plonge les joueurs dans l'univers épique de la série B, *Bernard & Jean* (1991) dans celui du *Gendarme de Saint-Tropez*... Les amateurs ne sont pas en reste, et il faut retenir l'existence de *René, Jeu de Rôle dans le monde romantique de François-René de Chateaubriand* (2000) de Philippe Tromeur, où les personnages sont définis par leurs scores de Rage, Désespoir et Vieillesse Ennemie. Des règles biscornues permettent de simuler les aventures torturées des héros romantiques, allant jusqu'à gérer l'impact de l'humeur du personnage sur la météorologie[89].

La création plus classique continue parallèlement de se développer : l'univers médiéval nippon s'enrichit avec *Le Livre des Cinq Anneaux* (1996) ou, dans une perspective plus historique, avec *Sengoku* (1999). La même année paraissent *les Secrets de la Septième Mer*, jeu de pirates qui aura un certain succès. Le jeu vidéo en expansion viendra nourrir son cousin avec l'adaptation de *Street Fighter* (1994) par les éditions White Wolf, tout comme le manga vec *Dragon Ball Z* (1999). Les *space opera* ne sont pas en reste : *Babylon 5* (1997), *Fading Suns* (1996) ou *R.A.S* (2000) viennent enrichir le répertoire. L'adaptation d'univers d'auteurs, par ailleurs, se développe : *Ambre* (1991) s'inspire des romans de Roger Zelazny, *Agone* (1999) des *Chroniques du Crépusculaire* de Mathieu Gaborit, *Thoan* (1995) de la

[87] On ne développera pas la question de la place des femmes dans le jeu de rôle, déjà étudiée par Delphine Grellier ; mais le féminisme de ce jeu est loin d'être évident. Notons le cas de ces joueurs du club Trollune qui s'en servirent comme référence pour décrire un scénario qu'ils avaient créé, « StarGate Amazones » où les joueurs incarnaient des guerrières de l'espace. D'après ce qui a pu m'en être dit, le jeu donna lieu à de nombreux gags liés à une image sociale dépréciative de la femme : perte de clés de voiture, incapacité à conduire... La parodie, tout en semblant déprécier un univers et ses valeurs, ne fait que les reculer plus loin dans le fictionnel. Pour une étude plus détaillée : Grellier Delphine, « Simulation ludique, un cas particulier de jeu : analyse des jeux de simulation de rôles au regard de la théorie de Roger Caillois », 2 août 2007, consulté en ligne le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=123&var_recherche=jeu+de+r%F4les

[88] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.28

[89] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.139 ; le jeu est disponible en ligne sur philippe.tromeur.free.fr.

saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer, *Métabarons* (2001) des bandes dessinées de Jodorowsky, *Lyonesse* (1999) et *Dying Earth* (2001) de l'oeuvre de Jack Vance...

Olivier Caïra note, enfin, que les livres de jeu des années 1990-2000 traduisent une professionnalisation du travail ; le recours à des bêta-testeurs, la qualité croissante du la maquette et des illustrations, montrent que l'époque de l'industrie artisanale est révolue ; le jeu de rôle présente des traits d'une industrie de loisir, malgré sa faible envergure – Wizards of the Coast, le leader mondial ayant racheté Tactical Studies Rules, ne valait que 325 millions de dollars lorsqu'il a été racheté par Hasbro en 1999[90]. Les joueurs, eux, ont survécu à la crise des années 1980, bien qu'il soit difficile de les dénombrer : Didier Guiserix en compte 300 000 à 400 000 en 1996, mais se base sur les chiffres de vente des jeux en les multipliant par un nombre supposé de joueurs[91]. Laurent Trémel, se basant sur les données des professionnels, propose une estimation de 200 à 400 000 rôlistes, dont 50 000 « passionnés »[92]. Les cercles de jeu, visibles lors des conventions ou dans les clubs, demeurent en effet pour large part privés, et aucune étude statistique ne les a comptés.

B/ Les dragons en société

Le jeu de rôle, comme on l'a dit, est intuitivement considérée comme une pratique déviante ; son image sociale est le résultat de son appropriation par la sphère politique et médiatique française, qui a dressé un portrait du rôliste plutôt peu flatteur. Plusieurs événements ont été intégrés les uns après les autres en un mythe médiatique, qui a en retour nourri l'interprétation des acteurs médiatiques et même la création télévisuelle[93]. Il m'a semblé important, du fait de la forte présence de ce mythe, d'effectuer un bref retour sur la question, d'autant plus qu'il semble à première vue n'être né que d'un effet d'emballement médiatique. Pour saisir comment la pratique du jeu de rôle a progressivement été stigmatisée, on s'appuiera ici pour l'essentiel sur l'étude qu'en a fait Laurent Trémel dans son ouvrage *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*.

Les premières critiques du jeu de rôle viennent de son pays natal : la *Moral Majority*, et notamment le Dr Thomas Radecki, psychiatre président de la « National Coalition on Television Violence », utilise le jeu de rôle pour soutenir le mythe politique qu'elle construit : la jeunesse américaine, pourtant pleine de potentiel, sombre dans la violence et le satanisme sous l'influence du rock, de la télévision, du cinéma, et donc des jeux de rôle[94]. Des parents

[90] Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.28

[91] Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, p.13, commenté par Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.33

[92] Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.43

[93] Je me réfère ici au mythe tel que le décrit Roland Barthes dans ses *Mythologies* : « système sémiologique second », le mythe prend pour matière d'autres signes dont il appauvrit le sens, pour ne réutiliser que ce qui viendra nourrir son concept. Le salut d'un soldat noir deviendra l'exemple de la gloire de l'Empire français, tout comme une phrase peut être exemple d'une règle de grammaire. Cette description est quelque peu hâtive, mais la partie ayant plus pour enjeu la présentation simple d'une pratique que sa théorisation, elle nous sera suffisante. Barthes Roland, *Mythologies*, Points, Paris, Seuil, 1957, 233 p.

[94] « Pour le docteur Thomas Radecki, psychiatre et président de la "coalition nationale contre la violence à la télévision", le problème serait grave : "Il y a des milliers de jeunes gens très brillants – le jeu dans sa version avancée suppose un QI élevé – qui comment à être obsédés par le meurtre, le viol, voire les sacrifices humains... » ("Les victimes du dragon", publié dans Le Figaro

de joueurs se regroupent au sein de l'association *Bothered Against Dungeons and Dragons* suite à des cas de suicides ou de viols pour empêcher la commercialisation des jeux, sans succès[95].

Simple signe d'un mythe, le jeu de rôle se charge de l'ensemble du discours politique pour finalement devenir le seul et unique objet de la controverse à son arrivée en France : certains journaux s'inquiètent déjà en 1986 de possibles troubles mentaux, voire d'une pratique supposée rituelle qui compte déjà ses adeptes... Le recours aux psychiatres dans les articles est déjà une pratique courante, évoquant parfois le rôle cathartique du jeu mais plus souvent des possibilités de confusion entre réel et fiction ; Laurent Trémel, tout comme Didier Guiserix, croit que la méconnaissance du jeu de rôle a entraîné les journalistes à le confondre avec le psychodrame. Cette dernière hypothèse mériterait cependant d'être étudiée de plus près : pourquoi le psychodrame serait-il venu à l'esprit des journalistes ? Est-ce une pratique particulièrement connue ? En quoi une méthode ouvertement thérapeutique pourrait-elle d'ailleurs faire peur ? N'est-il alors pas plus judicieux de postuler avec Jean-Marie Schaeffer que la crainte de la confusion entre réel et fiction est une récurrente en Occident depuis l'Antiquité grecque[96], dûe aux propriétés même de la fiction, et que la *Moral Majority* n'est que venu faire tourner la roue d'un moulin préexistant ?

La médiatisation commence en 1990 avec la profanation du cimetière de Carpentras, où l'on retrouve un cadavre empalé. Du fait de son caractère antisémite, les enquêteurs pensent initialement à un crime d'extrême-droite, mais l'enquête piétine. Il se trouve que le cimetière en question est régulièrement le théâtre de jeux de rôle grandeur nature : l'hypothèse d'un dérapage de la partie commence alors à faire son chemin. Bien que Jean-Marie Le Pen demande toujours des excuses nationales, on délaisse l'antisémitisme pour une idée plus romanesque, celle de jeunes gens perturbés qui laissent le jeu « aller trop loin ».

Tandis que l'enquête continue, d'autres cas viennent conforter le mythe naissant du jeu de rôle : c'est d'abord le suicide d'un adolescent en avril 1994 dans un internat d'Amiens[97]. Les jeux de rôle auxquels participaient le jeune homme sont assez vite stigmatisés par les parents, au détriment d'autres pistes possibles. Un autre rôliste se suicide à l'école des Mines fin 1995, tandis que l'affaire de Carpentras rebondit : la jeune Jessie Foulon, proche du Front National, « dénonce » d'anciens amis, pratiquants du sinistre « jeu de la sorcière », comme étant les profanateurs du cimetière. Les articles traitant du jeu de rôle se multiplient ; alors même qu'il s'agit d'affaires dont d'autres interprétations généralement plus plausibles pouvaient être proposées, problèmes familiaux, scolaires, affectifs, c'est la pratique ludique elle-même qui est rendue responsable.

L'affaire du lycée d'Istres est à cet égard exemplaire. En mai 1995, un lycéen poignarde son professeur de physiques en déclamant : « *Je suis Aragorn, je suis le roi*. » La référence à l'oeuvre de Tolkien, voire aux jeux de rôle que pratique le jeune homme, est alors évidente. Le journal de 20 heures de TF1 et l'ensemble des journaux mettent en scène

en 1986, cité par Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.46

95 Comme le note Laurent Trémel, on imputa les actes reprochés à d'autres circonstances : homosexualité réprouvée en famille, penchants sadiques déjà présents, consommation de drogue... Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, p.46

96 Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.23

97 Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, 143 p.

l'incompréhension de cet acte, de la part d'un « *élève ordinaire et sans histoires* »[98], issu d'un milieu plutôt aisé... Par défaut, les médias ne proposent donc qu'une seule piste d'explication : le jeu de rôle, dont les effets semblent véritablement relever de la magie, capable de transformer un individu normal promis à un bel avenir en tueur fou. Laurent Trémel note cependant au fil de sa lecture que le professeur en question était le seul à le remettre à sa place, et qu'il avait valu une solide dispute familiale... Une fois le criminel déresponsabilisé, le meurtre est imputé à un « *état second* », un « *coup de folie* [99]», des troubles de la personnalité : le tueur est inconscient, et le jeu de rôle a provoqué le basculement, voire l'a déclenché *ex nihilo*.

Peu à peu s'impose l'opinion formulée par une consultante de l'Institut d'études de communication de Dijon : « *Quand on sait que le monde imaginaire dans lequel évoluent les participants est souvent violent et que le but ultime du jeu, la plupart du temps, est de tuer, il n'est pas étonnant d'assister à des suicides ou à des événements comme celui d'Istres* »[100]. De la rubrique faits divers, le jeu de rôle bascule finalement dans les sujets de société : deux émissions de télévision saisissent l'occasion au vol de mener un débat sur ce thème. C'est d'abord *Témoin n°1*, qui au début de l'année 1995 donne la parole à des parents de « victimes » du jeu et à un psychiatre, le docteur Abgrall, spécialisé dans les manipulations mentales, qui véhiculeront les craintes à l'égard du jeu. Puis en octobre 1995, le ton se fait encore plus vif dans *Bas les masques*, et Mireille Dumas dénonce les dangers du jeu de rôle de manière si virulente que même Télérama critiqua sa partialité. Un an plus tard, des néo-nazis avoueront la profanation du cimetière de Carpentras, disculpant par là même l'accusé.

Cette succession d'événements, brièvement esquissée, montre bien comment l'hypothèse de l'envoûtement par le jeu de rôle, initialement plutôt saugrenue, gagne peu à peu en crédibilité. L'effet d'entraînement dont elle bénéficie a quelque chose d'assez invraisemblable, si l'on ne prend pas en compte l'absence d'information et le peu de lisibilité dont dispose le jeu de rôle : quelques clubs de jeu, des cercles privés, la pratique demeure mystérieuse. L'attraction qu'exerce l'hypothèse du jeu de rôle criminogène tient probablement à son caractère psychologisant et donc valorisant pour le commentateur, puis peut-être à un attrait croissant pour le virtuel ; les années 1980 ont vu se massifier l'usage des ordinateurs, et la « fin de l'Histoire » et des utopies semble ouvrir la voie à de nouvelles fictions sociales. La fiction, d'ailleurs, contribue elle aussi à la sédimentation du mythe du jeu de rôle après la « crise » de l'année 1995 : en janvier 1997 un « maître de jeu » manipule des jeunes dans le village paisible de la série *Le Refuge* sur France 3, et en juin un épisode de *Le juge est une femme* sur TF1 présente l'enquête sur le meurtre d'un rôliste dans le cadre d'une partie. Le premier téléfilm sera même considéré comme « plausible » par *Télé 7 Jours* [101]...

C/ La société des dragons

Il aurait pu être bon, à ce stade de notre exposé, de s'intéresser au profil sociologique des joueurs de jeu de rôle. L'étude a été menée par Laurent Trémel, avec un certain succès ; mais pour servir notre propos, retenons juste que, d'après une étude menée en 1988 par le magazine Casus Belli – limitée par le bon vouloir de leurs lecteurs à renvoyer

[98] Trémel Laurent, *op. Cit.,* pp.50-52

[99] Expressions extraites d'articles du *Parisien* parus en 1995 par Trémel Laurent, *op. Cit*, p.52

[100] Cité par Trémel Laurent, *op. Cit.,* p.2

[101] Trémel Laurent, *op. Cit.,* p.49

le questionnaire – 97,5% des rôlistes sont de sexe masculin, que les trois quarts de l'échantillon avait entre 15 et 24 ans[102]. Il m'a semblé plus important de m'attacher à ce que certains analystes appellent « la culture geek », au sein de laquelle les rôlistes s'inscrivent, pour révéler la manière dont sont construites les pratiques et références des joueurs.

Étymologiquement, le terme anglo-saxon *geek* désignait des monstres de foire peu valorisés, des enfants sauvages qui dévoraient ce que le public leur présentait. L'acception s'est peu à peu déplacé dans la sphère scolaire américaine, pour désigner *« ce que l'on appelle en français " l'intello " , celui qui possède tous les signes de l'intellectualité et de l'asociabilité telles les lunettes, timidité maladive, l'acné, le fait d'être un très (voire trop) bon élève ce qui attire l'inimitié des camarades, etc. »* [103] La passion de l'informatique est assez vite devenu le dénominateur commun du groupe, justifiant ainsi une définition du geek « au sens restreint », puis le terme s'est étendu tout azimuts vers la passion des univers fantastiques, des *comics*, des mangas, de la science-fiction ; l'expression « culture geek » est alors apparue pour désigner l'ensemble des références fictionnelles correspondantes.

Le terme *geek* est donc aujourd'hui porteur d'une représentation sociale, celle d'un groupe au sein duquel, notamment, les rôlistes tiennent une place prépondérante. Les occurrences du terme se font de plus en plus nombreuses sur Internet, et ses usagers le redéfinissent à chaque fois pour mieux s'y identifier ; un documentaire a même été réalisé sur cette « culture » émergente, à l'occasion de la « Nuit du Geek » de Canal + du 30 novembre 2007, suivi alors du *Labyrinthe de Pan* de Guillermo del Toro, d'un épisode de South Park sur les MMORPG et du film d'horreur *La Colline a des yeux* [104]. Forme de documentaire biaisé, le film s'assume dès l'introduction du journaliste Yannick Dahan comme un hommage aux geeks, fait par et pour des geeks ; y sont interviewés Bernard Werber, Alexandre Astier, ainsi qu'un certain nombre de passionnés d'ordinateur, de fantasy, de comics ou de mangas. Le film donne donc à voir la représentation que cette communauté, si elle en est une, se donne d'elle-même ; une communauté qui, à entendre ses porteurs de drapeau, est en passe de « prendre le pouvoir », traduisant par là la prégnance croissante de cette reconnaissance identitaire[105].

La représentation – le mythe – du geek correspond aussi bien à la manière dont lesdits geeks sont perçus par d'autres et celle dont ils se perçoivent eux-même. David Peyron, doctorant à l'Université Jean Moulin Lyon 3 , utilise à son égard le complexe d' « entativité » développé par le psychosociologue Donald Campbell : il s'agit de « *la capacité pour un certain nombre d'individus à être considéré comme un groupe social grâce à la*

[102] Trémel Laurent, *op. Cit.,* p.

[103] Peyron David, « Culture geek et logiciel libre : une approche communautaire de..., » consulté le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=132

[104] « Suck my Geek ! », film de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, 52 Min, produit par Empreinte Digitale et diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +

[105] L'introduction de « Suck my geek » présente dans une ambiguïté assumée une succession de scènes évoquant le corps du reportage à venir, accompagnées d'une musique répétitive plus que caractéristique d'un film à suspens, tandis qu'une voix off à mi-chemin entre documentaire et conspirateur surpuissant annone : « *Nous avons formé une communauté, nous avons accédé au grand pouvoir et aux grandes responsabilités... Nous avons pris le contrôle des machines... Combien sommes-nous ? Impossible à dire. Une seule certitude : nous sommes partout, et plus nombreux chaque jour. Nous sommes les geeks*. » (« Suck my geek », film de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, 52 Min, produit par Empreinte Digitale et diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +, 3:52 – 4:15)

représentation qu'ils ont d'eux-mêmes et qu'ont les autres de leur destin commun »[106] Le stéréotype du geek est en vérité largement structurant d'un rapport à la communauté pour ses membres : d'après David Peyron, ceux-ci ne forment pas une communauté en liant communication, en particulier sur les forums Internet qui ne le permettent pas. Au contraire, le geek se perçoit comme tel en s'identifiant directement au stéréotype, sans communiquer véritablement avec ceux qu'il estimera pourtant comme ses pairs ; ce fonctionnement rapproche la communauté geek d'une communauté de fans, et pose la question de l'existence ou non d'une véritable culture lui correspondant, au-delà de la simple représentation. Il implique aussi une double tension pour le geek, que la sociologie des fans a pu mettre en avant : celle de se démarquer vis-à-vis des autres groupes sociaux, en affirmant sa solidarité avec les autres geeks, puis celle de se distinguer au sein même de la communauté[107] .

Pourquoi donc, vous demandez-vous peut-être, s'intéresser à la question du geek ? De ce petit bilan, il s'agit de retenir une chose : la culture des rôlistes, se définissant eux-même comme des geeks, s'organise globalement comme un réseau de références et de pratiques multiples qui ne se limitent pas au jeu de rôle. En tant que joueur, les rôlistes que j'ai pu rencontrer pratiquent très souvent d'autres activités ludiques, notamment celles qu'on a défini plus haut : jeu vidéo, jeu de cartes, figurines, jeux de société, sans compter la lecture et le cinéma. Les univers de jeux de rôle, par ailleurs, vont puiser dans un ensemble de références diverses, correspondant peu ou prou à ce à quoi le rôliste s'identifie en tant que geek : manga, films d'espionnage, science-fiction, fantastique... Mais plus encore, on peut parfois identifier un humour, des codes langagiers ou gestuels qui circulent au sein de cette nébuleuse sans jamais y correspondre complétement. On peut lors émettre l'hypothèse que ces réseaux constituent ce qui mérite pour le coup d'être appelé une culture geek ; mais elle reste cependant hypothèse, et la recherche permettra d'éclaircir ce concept.

D/ Gary Gygax : esquisses d'une icône geek

Gary Gygax, l'ancien directeur de TSR, est mort ce mardi 4 mars 2008 à l'âge de 69 ans. La presse lui a alors rendu hommage, et on profitera de ce mémoire pour en faire autant. Non pas en retraçant une fois de plus sa vie et son parcours, mais en observant la manière dont celle-ci est réécrite par différents acteurs. De l'ensemble des créateurs de *Dungeons & Dragons* qu'on a pu évoquer (Perren, Arneson), il est en effet le seul à être resté dans les mémoires, et s'octroie sans peine le titre de « père fondateur » du jeu de rôle[108]. On cherchera à montrer, en analysant quelques uns de ses portraits, comment journalistes, chercheurs et joueurs s'emploient à mythifier le personnage. L'analyse ne sera pas exhaustive : il s'agit avant tout, pour terminer le panorama initié précédemment, de montrer en quoi Gygax constitue ce qu'on pourrait appeler une icône rôliste et de décrire plus avant ce réseau de références interconnectées qu'on a appelé culture geek.

1. Une vengeance par procuration

106 Peyron David, « Culture geek et logiciel libre : une approche communautaire de..., » consulté le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=132

107 Peyron David, « Culture geek et logiciel libre : une approche communautaire de..., » consulté le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=132

108 Le mot est de Laurent Trémel, qui précise que Dave Arneson s'est retiré par la suite, peut-être à cause d'une dispute avec le futur millionnaire. (Trémel Laurent, op. Cit., p.33)

Laurent Trémel notait déjà en 2001 que le créateur de D&D faisait figure de modèle de la réussite américaine[109]. L'ouvrage sur le jeu de rôles de Gildas Sagot[110], publié en 1986, s'applique ainsi à retracer en termes plus que laudatifs le parcours personnel de « *celui qui y consacre tous ses efforts depuis 1973* » et dont « *l'histoire du jeu de rôles est indissociable* » :

L'histoire du jeu de rôles est indissociable de ses créateurs et retient plus particulièrement le nom de celui qui y consacre tous ses efforts depuis 1973 : Gary Gygax. Au départ, rien ne semblait prédisposer cet Américain de la région de Lake Geneva, dans l'Etat de Wisconsin, à devenir créateur de jeux. Il entre au collège à l'âge de 20 ans, travaille et suit des cours du soir en anthropologie. Déjà marié et père de famille, il abandonne ses études pour travailler dans une compagnie d'assurances où il occupe successivement les postures de stagiaire, sous-rédacteur, puis rédacteur. Durant cette période de sa vie, la lecture, l'écriture et le jeu sont ses loisirs favoris. La passion de Gygax pour les jeux débute dès l'âge de six ans avec le jeu d'échecs. [...] Mais le véritable « déclic » se produit lorsque Gygax découvre le wargame avec figurines, en 1950, puis le wargame sur plateau, en 1958. [...] Pendant ses heures de loisir, Gygax prépare les 1000 premiers exemplaires de Donjons et Dragons sur la table de sa cuisine en compagnie de ses enfants qui agrafent les règles de jeu, nous sommes en janvier 1974 [...] Entre 1974 et 1982, le siège social de TSR passe de la cuisine de Gygax à une petite maison de Lake Geneva, puis à un immeuble. La société se développe parallèlement à l'engouement des joueurs pour devenir, entre 1980 et 1982, l'une des 50 premières sociétés américaines en chiffre d'affaires. A cette époque la société TSR compte 360 salariés et réalise, à elle seule, la moitié du chiffre d'affaires réalisé sur le marché des jeux américains. [...] Aujourd'hui millionnaire, Gygax habite un château de style italien construit autrefois par un magnat du rail. Une carrière étonnante pour cet homme qui avoue avoir été surpris du succès populaire rencontré par Donjons et Dragons... Il pensait n'intéresser que les joueurs de jeu d'histoire avec figurines, de surcroît passionnés de fantastique ![111]

La trame narrative est éloquente : des débuts difficiles, un métier qu'on peut supposer rébarbatif vu les centres d'intérêt de Gygax ; mais Gary, s'adonnant pleinement à la passion du jeu qu'il porte en lui depuis ses six ans, finit par rencontrer le succès. Le wargame lui donne le « déclic », et semble donc s'imposer à lui sur le mode de la révélation mystique. Cet avenir inscrit en lui depuis le début ne se réalisera cependant qu'à force de travail et de persévérance – l'évocation du découpage des jeux dans la cuisine est à ce titre très éloquente – jusqu'à ce que son entreprise au début groupusculaire ne devienne finalement l'une des cinquante premières sociétés américaines en chiffre d'affaire et qu'il n'habite dans un château. Le modèle de réussite ici mis en scène est typiquement celui du *self-made man* américain. On peut penser, sans trop s'avancer, que cette consécration de la passion par la société travaille aussi profondément rôlistes et geeks, déconsidérés dans les collèges américains puis dans la sphère culturelle[112]. L'insolente réussite de Gary Gygax est un pied-de-nez du jeu de rôle à tous ceux qui lui refusent sa légitimité et en font un stigmate social.

109 Trémel Laurent, *op. Cit.,* pp.33-34

110 Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, p.13, cité par Laurent Trémel, *op. Cit*, p.34

111 Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, p.13-14, cité par Laurent Trémel, *op. Cit.,* p.34

112 Le commentaire des critiques de cinéma fait par "Blunt", un fan de cinéma de genre, dans le film « Suck my Geek » est à cet égard assez emblématique : « moi je sais que ça me fait toujours chier de lire une critique dans Télérama, pour prendre le "grand Satan" emblématique [...] En plus des erreurs factuelles qu'il peut y avoir, le côté mais c'est quoi cette réflexion à la con, du genre

2. Du Grand Homme au mythe de Frankenstein

Le même parcours idyllique est retracé à leur manière par les journalistes de *Libération* à la mort du « grand homme », car c'est bien là le terme qu'il faut employer : tel qu'il est présenté, Gary Gygax est l'initiateur, voire le créateur, d'un véritable bouleversement mondial, de par son « *influence majeure sur la culture geek* [113] ». L'article de Stéphane Delahaye, pour lui rendre hommage, évoque une fois encore sa passion précoce, le succès rencontré par les premières conventions ludiques qu'il organise puis par son jeu de rôle ; il termine en évoquant ses influences directes (apparitions dans des séries télévisées) puis indirectes (« *les jeux vidéo, surtout les jeux de rôle des années 80 et du début des années 90, ont été nombreux à s'en inspirer* [114] ») sur la culture geek. Sur le le blog du Figaro « Suivez le geek », on évoque aussi l' « *héritage* » de Gygax dans le jeu vidéo : « *Tous les MMORPG du monde fonctionnent aujourd'hui grâce à des caractéristiques chiffrées (force, santé, etc...), des classes (barbare, mage, voleur), et des points d'expérience, qui permettent de faire évoluer le personnage tout au long des parties disputées.* [115] ».

L'influence de Gygax sur le jeu vidéo et la culture geek est certaine, et c'est d'ailleurs l'une des raisons de mon intérêt ici présent pour le personnage ; il semble cependant important de noter, d'une part, la focalisation des descriptions post-mortem du créateur sur l'actualité de cette influence, traduisant certaines des problématiques qui travaillent les médias aujourd'hui (l'article de Delahaye et celui du Figaro), et d'autre part la mythification qui en est faite dans les articles plus spécifiquement destinés aux geeks. Dans ces derniers, la présence de « marqueurs geek », permettant au lecteur d'identifier l'auteur comme un initié, vient enraciner le défunt dans le mouvement qu'il aurait déclenché : « *Tous les geeks du monde sont priés d'observer 1d10 minutes de silence* [116]», note le journaliste du Figaro, faisant ainsi allusion aux jets de dés des jeux de rôle. Ce type de référence fait en vérité office de devoir de fan, semble-t-il : le journaliste se demande si « *en bon rôliste, Gygax s'est fendu d'un bon "Famous Last Word" avant de passer l'arme ... l'épée vorpale à gauche.* [117]» Le défunt a-t-il respecté ses fans ? L'utilisation du franglais dans l'article et l'évocation d'une arme d'univers *fantas*y, en tout cas, permettent à son auteur de s'acquitter de ses obligations de geek ; rédacteur d'un blog consacré à ce mouvement, il se doit de marquer son appartenance au groupe.

Les articles jusqu'alors cités s'en tiennent à un compte rendu soi-disant informatif, la thèse défendue étant présentée comme telle. Le ton est bien différent dans l' « Elégie du Dragon » d'Olivier Séguret, publiée dans la rubrique Moi jeux de Libération : non seulement « *l'industrie du jeu vidéo* [...] *doit une fière chandell*e » à la « t*rouvaille* » de Gygax « *prédestinée à une adaptation virtuelle* », le destin du jeu de rôle semblant être inscrit dans l'esprit créatif de l'inventeur de *Dungeons and Dragons*, mais « *plus profondément encore* »,

[...] "les amateurs apprécieront", "croûte numérique", ce genre de trucs » (« Suck my geek », film de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, 52 Min, produit par Empreinte Digitale et diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +, 36:19 – 36:41)

113 Delahaye Stéphane, « Décès. L'inventeur du jeu de rôle Gary Gygax est mort à 69 ans. », Libération, 6 mars 2008, consulté en ligne le 8 août 2008 sur http://www.liberation.fr/culture/313925.FR.php

114 Delahaye Stéphane, *op. Cit.*

115 Supply Laurent, « Gary Gygax est mort », blog du Figaro « Suivez le Geek », 5 mars 2008, consulté en ligne le 8 août 2008 sur http://blog.lefigaro.fr/hightech/2008/03/gary-gygax-est-mort.html

116 Supply Laurent, « Gary Gygax est mort », blog du Figaro « Suivez le Geek », 5 mars 2008, consulté en ligne le 8 août 2008 sur http://blog.lefigaro.fr/hightech/2008/03/gary-gygax-est-mort.html

117 idem

c'est-à-dire sur le plan culturel et philosophique, Gygax a « *réintroduit dans la culture occidentale la figure mythologique et millénaire du dragon* [118] ». Celui-ci, par l'évolution conjuguée du jeu vidéo et du jeu de rôle, ferait figure d' « *ingrédient fédérateur inattendu d'une certaine globalisation, une sorte de mythe mondial, commun aux enfants des deux hémisphères et de toutes les latitudes.* » : l'accumulation de termes à forte connotation universaliste, au sens géographique comme culturel, désigne assez clairement cette culture geek destinée à prendre le pouvoir[119]. Le dragon aurait, pour reprendre la métaphore de l'auteur, « proliféré », jusqu'à donner une « *progéniture de milliers de branches* » avec l'ensemble des monstres de jeux vidéos. Le donjon, autre terme du titre du jeu de Gygax, a lui aussi fait carrière, devenant le « *synonyme universel de " zone de combats " dans tous les jeux vidéo, y compris ceux où aucun donjon (l'objet architectural) ne figure* [120]»

Du créateur d'univers, Gygax devient le créateur d'universels, le philosophe donc, et la fiction devient finalement une idéologie, celle qui constitue l'identité du geek[121]. Olivier Séguret monte en effet en puissance – suivant par là même une tendance naturelle du geek, probablement – et compare indirectement Gygax à Deleuze. La philosophie, selon ce dernier, consiste à créer des concepts, et « *à en juger par la force pérenne acquise par les concepts de Gary Gygax, on peut se demander s'il n'a pas été, à sa manière, l'un de grands penseurs de ce temps.* [122]»

Olivier Séguret veut bien reconnaître, cependant, que Dave Arneson a secondé Gygax dans sa tâche, et que Gygax n'était pas conscient de ce qui allait suivre (« *sans calcul de sa part* ») ; de même que son collègue Delahaye note que « *Gygax a perdu le contrôle sur le jeu* »[123], en quittant TSR en 1985. Le jeu de rôle, d'ailleurs, est placé à l'égal de son créateur dans l'article du Figaro, où l'auteur insiste sur l'originalité du principe de jeu et sa spécificité. Le *self-made man* américain laisse donc place à l'inventeur génial qui ne maîtrise plus ce qu'il a créé ; le docteur Frankenstein ne se débat plus avec d'étranges machineries steampunk mais avec des imaginaires déchus auxquels il redonne vie, et le mythe antitechniciste de Shelley vient consolider celui du créateur de *Dungeons & Dragons*. Plus qu'un Deleuze, Gygax est un Karl Marx fictif, fondateur de pensées universelles qui continuent leur route sans lui.

3. Un personnage à vivre

Les articles et biographies jusqu'ici évoqués avaient l'avantage d'une certaine franchise, et le lyrisme des auteurs se doublait de points d'interrogation. Le site du GROG (Guide du Rôliste Intergalactique), www.roliste.com [124] , reconnu comme l'une des principales

118 Séguret Olivier, « Elégie du Dragon », rubrique Moi jeux, Libération, jeudi 6 mars 2008, consulté le 8 août 2008 sur http://www.liberation.fr/actualite/ecrans/313919.FR.php

119 Le film « Suck my geek » le revendique en toute ambiguïté : voir la note précédente à ce sujet.

120 Séguret Olivier, *op. Cit.*

121 Le geek tel que l'entend l'auteur de l'article n'est probablement pas celui que décrivait David Peyron ; on a pu voir que le geek est une représentation perpétuellement reformée par ceux qui s'y identifient, et il s'agit ici avant tout du passionné de jeux et d'univers fantastiques.

122 Séguret Olivier, *op. Cit.*

123 Delahaye Stéphane, *op. Cit.*

124 « Biographie : Ernest Gary Gygax », anonyme et non daté, consulté le 31 août 2008 sur http://www.roliste.com/bio.jsp?id=933

bases documentaires sur le jeu de rôle[125], présente lui une biographie de Gygax bien plus ambiguë : il s'agit d'une véritable biographie de star, dont les moindres détails de la vie professionnelle et surtout personnelle sont précisés (environ six pages sous format Word). Le plus marquant reste cependant que la narration chronologique de la vie du créateur de *Dungeons and Dragons* se limite à une première sous-partie qui s'arrête à la création de *Donjons et Dragons* et n'occupe qu'un huitième de la biographie environ. Viennent ensuite vingt-deux autres subdivisions thématiques, qui établissent un bilan au présent d'expériences passées (pays visités, occupations favorites, métiers exercés – dont la multiplicité présente une fois encore Gygax comme un débrouillard, etc), sans évoquer de dates précises, ou s'affranchissent totalement d'un rapport aux événements en décrivant notamment les goûts du personnage (littéraires, musicaux, cinématographiques et même culinaires).

Plutôt que la narration historique d'une vie, c'est donc la description au présent d'une personnalité marquante et de ses multiples facettes qui est ici établie, semblable à la présentation de soi[126] qui peut être faite sur un blog, alors même que la dernière phrase de l'article annonce la mort de Gygax. L'apparence maladroite et empruntée de l'écriture, la volonté – simulée – de donner à voir l'ensemble de sa personnalité sont assez caractéristiques de ces espaces d'expression. On notera à cet égard, plus encore que les souvenirs d'enfance, la catégorie « goûts particuliers », fourre-tout accumulatif typiquement bloggeur où se mélangent pêle-mêle la fascination de Gygax pour les orages ou les reflets de feuilles d'automne dans l'eau avec son intérêt pour le Martini, les dinosaures, la boxe, la poésie et les « jolies filles ». Une évocation au tournant assez significative de difficultés sentimentales revendiquées par la « génération geek »...

Car la biographie de roliste.com a par ailleurs été écrite par ses fans, sans l'ombre d'un doute. La véracité des informations fournies reste à vérifier, mais une multiplicité de marqueurs culturels affirmatifs donnent prise à une reconnaissance dans la personne de Gygax de tous ceux qui s'identifient à la culture geek, telle qu'elle est décrite dans le reportage de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff[127]. Une relation ambiguë à l'enfance tout d'abord, qu'on retrouve dans de très nombreux souvenirs remontant jusqu'aux premiers d'entre eux, en passant par les bercements maternels, « *les histoires de mon père avant de dormir* », l'ambiance musicale de la maison familiale, les premières lectures et leur influence sur la suite... L'enfance semble alors être la matrice de ce qu'est devenu le personnage, idée qu'on retrouve dans le film cité plus haut[128]; à moins que cette biographie ne soit aussi écrite pour des joueurs peut-être de plus en plus jeunes ?

Le plus surprenant reste malgré tout l'évocation d' « *expériences paranormales* » dans l'enfance de Gygax ; neuf épisodes sont ainsi évoqués dans un style mystérieux où les

125 Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.38

126 Le terme est ici très librement emprunté à Erving Goffman. N'ayant pas eu la possibilité de m'atteler à la lecture de l'ouvrage correspondant, j'utiliserai le terme dans un sens sans doute amoindri. La présentation de soi désignera l'image qu'on acteur social veut donner de lui-même, par son comportement, son apparence visuelle, son langage ou ses actes, dans un contexte particulier comme celui du blog ou dans la vie de tous les jours.

127 « Suck my Geek ! », film de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, 52 Min, produit par Empreinte Digitale et diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +

128 « *Le fait qu'un truc, par exemple, comme Goldorak puisse me rappeler des saveurs d'enfance, de... J'ai bien conscience que tout ça c'est affectif : c'est pas Goldorak qui compte, c'est ce que je bouffais pendant, c'est les gens qu'il y avait dans la maison, pour certains disparus maintenant ; je sais qu'il y a tout ça. Mais ça c'est une notion très personnelle de l'affection que je peux porter à Goldorak, c'est un tout* » (Alexandre Astier, « Suck my geek », *op. Cit,* 10:38 – 11:02)

points de suspension abondent... Leur contenu est assez commun pour être ramené aux expériences de n'importe quel enfant un rien imaginatif, de mystérieux pas dans le grenier, des mains invisibles posées dans le dos de ses amis... Tout tend à laisser penser que Gygax serait en contact avec une entité surnaturelle, qui s'attaque à ses proches et non à lui. Gygax devient un personnage supérieur en nature – puisque lié au surnaturel – à ses proches, mais qui visiblement ignore ou masque cette véritable identité... On retrouve là une thématique plus que récurrente dans la culture geek, celle du super-héros caché dans la blouse d'un employé modèle (Superman) ou d'un jeune homme mal dans sa peau (Spiderman, adulé par les « geeks » du film de Schulmann et Sayanoff).

Les références aux cultures geeks et notamment rôliste sont encore nombreuses, et on ne les décrira pas toutes : l'intérêt pour l'histoire occupe une sous partie entière, et les « univers » évoqués (« *Egypte ancienne* », « *Europe médiévale* », « *guerres napoléoniennes* »...) correspondent à ceux des wargames et des jeux de rôle – ce qui est assez logique, vu l'intérêt de Gygax pour ces pratiques. Citons encore son intérêt pour les comics américains, les films de Kung-Fu, les Monthy Python... Réels ou non, leur évocation a ici pour rôle d'établir une connivence entre le lecteur et le créateur du jeu de rôle, le sentiment d'appartenir à une même communauté.

Le portrait se termine par la sous-partie « *Gygax au travail* », qui décrit au présent une « *journée classique* » du créateur de D&D, présente son studio, son ordinateur... Le temps y est en quelque sorte aboli, pour laisser place à la temporalité divine et faire de Gygax un modèle à suivre. Des chiffres sont évoqués, qui ont valeur de performance : lever à 6h, 10 à 12 heures d'écriture et de création, environ 100 mails par jour... On voit ici apparaître des critères selon lesquels Gygax veut être jugé, à savoir l'importance du réseau social par l'exemple des mails et le travail créatif. Le directeur de TSR est une fois de plus présenté comme un créateur, mais aussi comme un lecteur ; la lecture fait d'ailleurs office de « *recueil d'information* » pour la création, marquant une fois encore le rôle des références pour les rôlistes et peut-être leur rapport à l'art. La création ne se fait pas *ex nihilo*, et le modèle ici présenté est à l'opposé de l'idéal classique de l'artiste. Gygax n'a « *pas de chance* », il n'est pas « *doué sur le plan artistique* » et ne peut donc pas composer de musique classique comme il le souhaiterait. Il espère cependant y arriver avec un « *ordinateur plus puissant* », où il peut « du moins » « *réaliser de la cartographie acceptable et des projets graphiques de type architectural* » : on retrouve là encore une des thématiques classiques du geek, celle du cyborg, avec l'espoir d'une compensation des handicaps naturels – ou naturalisés – par la machine[129].

Finissant de dresser l'idéal du rôliste, la biographie en profite pour se faire didactique et pédagogue, notamment au sujet de l'informatique. Il n'est pas évident de faire des reproches à ceux qui vous prennent pour modèle, et Gygax doit recourir à la « confession » : « *Sincèrement, je confesse que j'évite les jeux vidéo ou online. Si je m'y mets je risque de passer les jours ou semaines qui suivent à ne rien faire d'autre que jouer. Je n'ai tout simplement pas le temps pour cela en ce moment, alors je n'en teste même pas un sauf si c'est dans mon programme de travail... la tentation est trop grande ! Quand je prendrai ma retraite je passerai 50 heures par semaine à jouer*. » Reprenant à son compte les critiques que lui adressent les médias, le Gygax fictif de roliste.com dresse ainsi un véritable programme intellectuel pour ses adeptes.

[129] David Peyron, dans son article cité plus haut, étudie le rapport au corps du geek, l'ordinateur correspondant selon lui à « *une véritable extension du corps humain, une nouvelle corporéité qui pallie les insuffisances de notre biologie* » (Peyron David, « Culture geek et logiciel libre : une approche communautaire de..., » consulté le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=132)

Récapitulatif

Comment conclure ce long panoramique ? Le seul objectif qui lui avait été posé était une présentation générale du jeu de rôle. Essayons donc de retracer le chemin parcouru, pour voir si l'on est désormais à même de répondre de manière simple à la question : qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Fondé sur la conversation entre un meneur de jeu et des personnages-joueurs, le dispositif du jeu de rôle repose donc sur son mode de narration, sur l'asymétrie entre ses joueurs et leur coconstruction d'un récit par le dialogue. Notons qu'un livre de règles, par ailleurs, vient réguler leur relation et l'univers où se déroule la partie ; on étudiera son importance par la suite. La spécificité du jeu de rôle le distingue d'autres pratiques proches, jeux de figurines, jeux de cartes, jeux vidéos, grandeur nature ou livre-jeu. Demandant peu de matériel et sans objectif précis, ses possibilités créatives reposent sur l'imagination du joueur, sur la manière dont celui-ci « dit » son personnage.

Né dans le giron du *wargame* et de l'*heroic fantasy*, le jeu de rôle s'est par la suite étendu à des univers plus vastes, combats spatiaux et agents secrets, cape et épée, horreur, jusqu'à finalement se tourner en dérision et jouer de ses références. Son arrivée en France connut des déboires ; quelques drames furent montés en épingle, sous l'influence de la critique américaine, jusqu'à ce que les débats et les fictions télévisuelles en fassent un sujet de société. Parallèlement s'est constitué un milieu du jeu de rôle, et plus largement ce que certains analystes appellent la culture geek, qu'on a pu appréhender plus en détail en étudiant le discours tenu par journalistes et bloggeurs sur Gary Gygax, le créateur de *Dungeons & Dragons*. Se fondant sur un réseau de références et de pratiques, jeux vidéo ou de plateau, comics ou mangas, les geeks se reconnaîtraient comme tel par l'adhésion à un stéréotype et non par la construction de relations sociales entre eux. Y a-t-il dès lors une véritable communication dans le jeu de rôle ? On cherchera par la suite à y répondre.

Livre 2 : Guide du Maître

Partie 1 : Prolégomènes à l'investigation

A en croire *l'Appel de Ctuhlu*, le travail du chercheur se révèle être une tâche des plus périlleuses :

« The single extraordinary thing about most investigators is what they come to know. Beneath the surface appearances of the world, they find a truth of a terrifying sort. The world and universe are insane and horrible.[...] Humans who come to admire or understand this alien Mythos are progressively changed by it (in game terms, they accumulate Ctulhu Mythos points). In substituting new truths for what they once believed, they start a process which progressively corrupts their mental balance, and they gradually abandon themselves and society. Friend or enemy, all go mad [130] »

On peut se demander, par ailleurs, si le succès du jeu de rôle lovecraftien en France n'est pas en partie responsable de sa stigmatisation. A la lecture de ce passage, le mythe de Ctuhlu semble opérer sur les enquêteurs comme le meneur de jeu sur ses victimes dans l'épisode du *Refuge* cité plus haut. Sous la surface du réel prosaïque, le rôliste trouve une vérité terrifiante, un monde alternatif qui peu à peu le transforme et l'empêche de regagner ses pénates. La réalité s'efface, et l'imaginaire prend vie, jusqu'à pousser le rôliste à la folie...

Comment donc étudier l'expérience du jeu de rôle, les conventions sur lesquelles il se fonde, la manière dont par le dialogue il construit une fiction ? Quelles en sont les caractéristiques, comment en décrire la « réalité » pour ses participants ? Quel corpus étudier, quels outils mobiliser, quelles hypothèses formuler ? Le travail du chercheur n'est pourtant pas à prendre au tragique. Il suffit de faire les choses dans l'ordre.

A/ Matériau d'étude

1. Quel corpus ?

Pratique ludique interactive, le jeu de rôle est difficile à mettre sous la main du chercheur. C'est au départ un livre ; peut-on alors mener une étude de corpus ? Aucun des joueurs, pourtant, ne lit l'intégralité du livre de règles. L'ouvrage est épais et se parcourt au gré des envies ; un joueur s'intéressera à la géographie de l'univers de jeu, un autre à ses religions, un troisième à sa structure politique... Puis viennent les règles proprement dites, création de personnages, aptitudes, combats ; même le maître de jeu l'évite, et y sélectionne ce qui lui est utile. Enfin, les descriptions de sorts, de contrées, de races ou autres spécificités

130 « About Investigators » in Petersen Sandy et Willis Lynn, Call of Ctuhlu Rulebook, édition anglaise 5.6, Chaosium Inc, 1999, p.35

sont consultées par ceux dont les personnages sont concernés. Le livre de jeu, dont les textes et les graphismes sont pourtant travaillés, ne se présente pas comme une oeuvre classique, puisqu'il en existe une multiplicité de modes d'appréhension. Cela n'invalide pas cependant l'étude de ces ouvrages, puisque les règles et les descriptions sont malgré tout les mêmes pour tous les joueurs ; mais l'étude d'un livre de jeu, du fait de sa présentation et de son découpage, ne se prête pas facilement à l'analyse littéraire, puisqu'on y trouve souvent plus de chiffres que de lettres.

Cette difficulté serait somme toute bien secondaire, si l'on oubliait que le jeu de rôle est avant tout un jeu ; pour étudier la manière dont celui-ci se construit et l'expérience qu'il propose, c'est donc bien entendu la partie en elle-même qu'il nous faut observer. D'autres difficultés se dressent alors sur la route : certaines d'entre elles, assez classiques, tiennent à la position du chercheur en sciences humaines, notamment celle du sociologue. Comment appréhender une réalité sociale ? Par l'étude statistique à grande échelle, ou l'observation microsociologique sans véritable valeur de généralité ? Quelle attitude doit adopter le chercheur vis-à-vis de ceux qu'il étudie ? Peut-on se défaire de ses préjugés sur la question ?

L'objet d'étude, finalement, en est venu à imposer son mode d'appréhension. Les cercles de joueurs étant largement informels, aucune véritable étude statistique sur le jeu de rôle n'a jamais été réalisée, celles des magazines reposant sur la bonne volonté de leurs lecteurs à renvoyer le questionnaire. La seule étude d'ampleur sociologique qui ait été réalisée sur le sujet, après avoir commenté ces études peu fiables, a dû largement recourir à l'observation microsociologique. L'étude quantitative, par ailleurs, se serait avérée d'un intérêt très limitée pour notre sujet d'étude ; c'est en étudiant certains cas dans le détail qu'on pourra en décrire les mécanismes. Il demeure cependant impossible de construire un véritable échantillon représentatif des tables de jeu, qu'il soit déterminé par la méthode pragmatique ou par l'aléa mathématique.

La détermination du corpus de parties, finalement, ne posa pas tant de difficultés. Une première expérience de recherche est souvent témoin de nombreuses maladresses, et on pourrait dire que j'ai étudié les parties dont l'opportunité s'est présentée au moment voulu. Je ne peux que concéder un certain manque d'organisation ; le corpus qu'on étudiera s'inscrit cependant clairement dans un processus de recherche, envisagé comme un parcours intellectuel. Une fois la recherche exploratoire assez avancée, je me suis inscrit dans une association ludique, Trollune, où j'ai cherché à intégrer les groupes de jeu pour mon étude. J'ai réussi à y faire deux parties, qui prendront place au sein du corpus. Contrairement aux parties auxquelles j'avais assisté jusqu'alors, celles-ci firent l'objet d'une véritable prise de note réflexive – dans la mesure du possible, et de préférence après la partie pour ne pas déranger l'activité ludique. Une autre occasion se présenta alors, celle de faire une partie de *Te Deum pour un Massacre* avec mon groupe de jeu habituel et de l'enregistrer. L'observation y était plus aisée, la prise de notes aussi ; son déroulement même offre par ailleurs un matériau riche à l'étude.

Quelques parties, bien évidemment, ne peuvent pas se targuer d'avoir valeur de généralité. Leurs caractéristiques tiennent à celles des joueurs présents et à leur manière d'aborder le jeu de rôle. Malgré cela, le jeu de rôle est une pratique structurée, et le dispositif ludique organise nécessairement les parties, les règles de jeu et les univers pratiqués à partir d'un même livret ayant forcément un lien de parenté. Les pratiques liées au jeu de rôle, elles aussi, tendent à trouver une certaine régularité ; le milieu rôliste semble en effet normalisé par un corpus culturel d' « incontournables », par des types de présentation de soi à adopter, dont une partie suffit à faire l'expérience. Les éléments concordants sont

multiples, analyses, expériences personnelles, pour nourrir des théories globales ; celles-ci n'en restent pas moins hâtives. Ce qui nous intéressera avant tout, ce sera la partie présente, celle de l'analyse, pas seulement comme exemple de la théorie mais comme cas, comme une situation particulière où s'articulent fiction et communication, dont on cherchera à saisir la spécificité.

2. L'observation participante : entre gêne et partialité

Comme je l'ai dit précédemment, j'ai véritablement joué le jeu pendant les parties qui serviront à l'étude ; un personnage m'avait été attribué, ou bien je l'avais moi-même créé, et j'ai participé au jeu dans la pleine mesure du terme. Il semble en effet presque impossible de s'adonner à l'observation non-participante d'un jeu de rôle : la présence d'un non-joueur dans la salle, d'une part, aurait rompu l'équilibre propre à ce divertissement. Dans un jeu de rôle, tous participent et il n'y a pas de public ; on peut d'ailleurs penser à ce titre qu'il forme un terrain d'expérimentation, de dévoilement de soi à travers une simulation, dont le joueur évalue les conséquences sur les autres participants. La posture de l'observateur non-participant, par ailleurs, n'aurait probablement pas été acceptée par les joueurs. Du fait de la marginalité de la pratique et de sa stigmatisation, le chercheur serait nécessairement perçu comme hostile ; autant dire que chercher l'ambiguïté du rapport entre réel et fiction dans le jeu de rôle peut facilement faire du chercheur un inquisiteur en quête d'hérétiques. Il ne me fut pas facile, d'ailleurs, de m'annoncer comme chercheur, et bien que telle ait été ma volonté j'ai laissé planer l'ambiguïté sur les tables ; je pris contact avec les joueurs de Trollune sur leur forum Internet en évoquant assez brièvement mon projet de mémoire, puis une fois sur place il me très difficile d'en parler ouvertement. J'abordai la question à la fin des parties avec les quelques joueurs dont j'avais pu me rapprocher pendant le jeu, en évitant soigneusement toute expression qui eut pu me faire passer pour un psychiatre du jeu ; plutôt que de parler d'immersion ou de niveaux de réalité, j'évoquais la communication par le jeu de rôle, les relations sociales qui s'y nouent et de nouveaux rapports à la fiction.

La position du sociologue, sur le plan humain, s'avère donc très difficile à assumer, notamment lorsque la démarche de recherche intègre une dimension intentionnelle, voire éthique. Cette difficulté ne tient pas nécessairement tant à l'acceptation du chercheur par les acteurs sociaux, mais plutôt à l'acceptation par le chercheur en sciences humaines de sa relation ambiguë avec ses congénères. Bien que moins grande, ma gêne était aussi présente lorsque je demandais à mes amis de les enregistrer, et elle le sera sans doute encore plus lorsqu'il me faudra me commenter moi-même. L'observateur participant, s'il pousse la logique de son investigation jusqu'au bout, est à la fois objet et sujet de l'observation. Le travail réflexif de l'initié pour se défaire de ses préjugés sur la pratique s'en voit par là même redoublé.

L'acteur social, en effet, se voit obligé d'effectuer une lourde réflexion critique pour étudier un phénomène dont il est partie prenante, l'étude scientifique demandant classiquement une neutralité axiologique ; certains vont même jusqu'à proposer au sociologue d'épouser les hypothèses contraires à leur opinion, afin d'en tester la possible validité. Le même travail critique, cependant, aurait aussi été nécessaire à l'observateur non-participant, dont le point de vue est nécessairement biaisé par ses déterminants sociaux ; et de nombreux sociologues, parmi lesquels Max Weber ou Luc Boltanski, estiment que l'engagement sur un sujet stimule la recherche scientifique, voire en est la seule source de dynamisme. La notion de problématique prend alors tout son sens, impliquant un véritable questionnement sur la validité ou non d'une opinion prise à parti.

L'observation du jeu de rôles, participante ou non, présente par ailleurs une autre difficulté, tenant à sa nature hybride d'expérience fictionnelle. Un néophyte ne comprendrait évidemment rien à ce qui se déroule autour de la table ; il lui faudra connaître les règles de jeu, l'univers, mais aussi les références culturelles évoquées de temps à autre, les plaisanteries... L'étude des livres de règle, initialement rebutante, s'avèrera donc nécessaire pour saisir les enjeux de la partie. L'appréhension extérieure du sociologue, par ailleurs, serait sans doute capable d'analyser les mécanismes à l'oeuvre autour de la table, mais seule une compréhension intérieure proche de celle du joueur révèlera le sens qu'il accorde à sa pratique. Ma pratique personnelle du jeu de rôle, finalement, offre ici une véritable opportunité : comment un non-initié pourrait-il parler du niveau de réalité vécu par les joueurs, ou de leur relation aux univers de fiction ? La recherche se fondera finalement aussi sur l'introspection, et de nombreux développements de la réflexion n'auraient pas été possible sans une connaissance incarnée du terrain. Appartenant à la catégorie des rôlistes, si elle en est une, je suppose interpréter la partie d'une manière assez semblable à celle des autres joueurs. N'étant pas un « vrai » geek, ou en tout cas dans une moindre mesure, j'ai cependant fait assez vite l'expérience d'un décalage entre la manière dont je percevais ma propre pratique et celle de mes partenaires de jeu. Mes expériences précédentes de comédien amateur me poussaient à donner une large place au *roleplay* dans les parties, et à minorer parfois leur aspect purement social ou ludique. C'est finalement en me détachant des autres joueurs que je saisis leur logique ; mais c'est bien le fil des parties menées, jour après jour, qui me permet de mieux comprendre la manière dont fonctionnent mes camarades d'aventure. La signification que j'ai donné à mes actes et paroles reste malgré tout sensiblement proche de celle des autres joueurs, du fait que nous partageons une même expérience fictionnelle autour de la table ; du moins, nous le pensons.

B/ Présentation des parties

Notre étude s'appuiera donc pour l'essentiel sur trois expériences ludiques, et les livres de jeu qui y correspondent. D'autres éléments issus des études d'Olivier Caïra ou de Laurent Trémel viendront leur porter appui, de même que l'étude du manuel de *Dungeons & Dragons*, qui servira de référence en la matière sur certaines questions. Il me semble dès lors important pour la suite de dresser un premier portrait des tables de jeu qu'on va étudier. Je leur accorderai une dénomination chacune, résumant l'enjeu de l'intrigue sur lequel reposait la partie, puis en décrirai rapidement les personnages et le scénario. La présentation s'attachera d'abord à décrire le contexte de la partie, le jeu, ses participants, leur personnage puis le scénario qui fut mis en oeuvre. Pour respecter l'anonymat des joueurs, ils se verront tous affublés de prénoms fictifs. On n'accordera par ailleurs qu'une importance secondaire à leur profil sociologique ; l'objet de mon étude est avant tout la partie et les interactions qui se nouent dans le jeu de rôle, et non les joueurs eux-même comme porteurs de déterminations.

1- La partie « Centrale nucléaire au Québec »

Il s'agit là de la première partie que j'ai faite à Trollune. Je n'y étais initialement qu'à moitié attendu ; m'étant présenté sur le forum de l'association, il avait été prévu que je passe « vendredi ou samedi ». Deux personnages prétirés, c'est-à-dire créés par le maître de jeu selon une règle de fabrication simplifiée, m'avaient alors été proposés pour jouer. Première partie d'observation, elle pêcha aussi en partie par sa méthode ; ma prise de notes fit suite au jeu, et il ne me fut donc pas possible d'en récapituler tous les éléments.

Les joueurs présents se réunissaient régulièrement dans le cadre d'une campagne de *Marvel Super Heroes* ; j'ai donc véritablement intégré un cadre de jeu préexistant. Un certain nombre des participants habituels manquaient cependant à l'appel, ce qui, on va le voir, fut une des raisons de l'échec de la « mission ». Le jeu, inspiré par l'univers des *X-Men*, repose donc sur un ensemble de références préétablies par la bande dessinée dont il est né. La question de l'adaptation de cet univers par les règles du jeu reste à étudier.

Nous étions quatre autour de la table de jeu : Philippe, la quarantaine, plutôt réservé, était le meneur de jeu. Stéphane, plus volubile, appartenait grosso modo à la même génération ; je me trouvais donc clairement à une table de joueurs expérimentés, pratiquant le jeu de rôle de longue date, et dont la tranche d'âge dépassait globalement la moyenne. Marc, jeune homme d'une vingtaine d'années, avait intégré le groupe un peu plus tard. Comme tous les joueurs de *Marvel Super Heroes*, nous incarnions des personnages aux pouvoirs démesurés. Stéphane jouait une jeune femme rousse particulièrement coriace au combat ; il ne lui était cependant pas possible d'attaquer qui que ce soit de son propre gré, et devait attendre l'agression pour riposter.

Le personnage de Marc, lui, maîtrisait la magie des dieux scandinaves : il pouvait jeter des boules de feu, créer des illusions visuelles, mais disposait surtout d'un pouvoir reposant sur la logique des mondes possibles et des propositions contrefactuelles. Comme on le verra, la théorie des réalités alternatives trouve un public enthousiaste chez les rôlistes, bien que goguenard, et les pouvoirs du personnage de Marc en sont une bonne illustration. Il lui était possible de changer la réalité du monde de jeu en en modifiant un élément ; mais ce pouvoir, surtout, se réalisait par l'évocation d'une proposition modale : « Et s'il y avait une poignée à cette fenêtre ? Et s'il y avait une porte sur ce mur ? ». Portes et fenêtres s'ouvraient aussitôt, et la possibilité évoquée s'actualisait dans l'univers fictif. On reviendra sur cette situation ultérieurement. J'incarnais, pour ma part, une jolie blonde capable d'emmagaziner de l'énergie sonore pour projeter des champs de force, léviter ou encore créer des illusions lumineuses.

Le scénario qui s'est alors déroulé, rétrospectivement, pourrait être résumé de la manière suivante : dans le cadre de la campagne, les personnages-joueurs sont en conflit avec un certain Apocalypse, grand méchant aux plans diaboliques. Mon personnage, intégré au groupe sans plus de formalités, vient leur porter renfort pour investir une mystérieuse centrale nucléaire qu'Apocalypse a fait construire au Québec. Une première phase d'observation ne permet pas d'obtenir de résultats concrets : bien gardé, le bâtiment n'a aucune issue, rien n'y entre ni n'en sort.

Lassés, les joueurs optent pour l'attaque de front. Les pouvoirs d'illusion de mon personnage et de celui de Marc, censés permettre au groupe d'approcher sans être repéré, seront déjoués par les pouvoirs psioniques d'un garde. Le petit groupe réussit entre temps à s'introduire dans le bâtiment grâce aux pouvoirs magiques du personnage de Marc. Trois chiens génétiquement modifiés les y attendent dans une cour intérieure, et projettent très vite le personnage de Stéphane jusqu'au Saint-Laurent. Les deux personnages restants, peu aptes au combat, en sont réduit à léviter et projeter des boules de feu, tandis que le personnage de Stéphane se réveille sur le dos d'une baleine. Du renfort arrive, et un missile est envoyé sur les deux personnages volants ; chutant inanimés à l'extérieur de la centrale, le personnage Stéphane n'a que le temps d'aller les chercher pour les emmener dans un centre de soins. Après seulement deux heures de jeu, la partie se termine donc sur un échec, ce qui jusqu'ici ne m'était jamais arrivé ; la disproportion entre l'objectif envisagé et les effectifs présents, peu aptes au combat, n'a pas permis au meneur de jeu d'orchestrer une partie victorieuse.

Comme dans les comics du même nom, la partie du jeu de rôle *Marvel Super Heroes* se résume donc avant tout par les conflits qui s'y déroulent, où chaque héros sait faire preuve de sa surpuissance. L'investigation d'un bâtiment, par ailleurs, ne peut que rappeler la logique de jeu de *Dungeons & Dragons* et des premiers jeux de rôle, dont cette partie se rapproche clairement. La situation sera bien différente pour les parties suivantes.

2- La partie « Perdus dans le futur »

Il est fort difficile de résumer cette partie par son objectif, puisqu'elle consista, pendant sept ou huit heures, à justement le chercher. A la fin de la partie précédente, Stéphane me proposa de venir le lendemain, pour une partie qu'il comptait « masteriser ». Autour de la table, je retrouvais les trois joueurs de la veille, et Louis, un jeune homme d'une vingtaine d'années dont le caractère enjoué animera une bonne partie du jeu. Stéphane nous demande alors de décrire sur une feuille de papier un personnage contemporain, sans lui attribuer aucune caractéristique chiffrée comme cela se fait d'habitude ; je choisis de créer Alain Mérodier, un professeur d'histoire et de philosophie engagé auprès des sans-papiers. Ses opinions communistes et ses quarante-cinq ans n'en font pas pour autant un personnage utile, et je lui prête une passion pour le tir à l'arc dans l'éventualité où la partie comporterait autant de combats que la veille. Louis choisit lui aussi de jouer un personnage apparemment peu productif, à savoir un étudiant d'école d'ingénieur en Erasmus à Berlin. Marc propose par contre un potentiel clair pour la partie, en choisissant un policier du GIGN particulièrement zélé. Face à lui, Philippe incarne un tueur professionnel anglais, que le personnage de Marc poursuivra dès le début de la partie.

Suite à ma demande de participer à un jeu de rôle, Stéphane avait demandé sur le forum de Trollune dans quel genre d'univers nous souhaitions jouer, « medfan » (médiéval-fantastique), « futuriste » ou « contemporain » ; il m'expliqua par la suite, en effet, qu'il organisait assez souvent des jeux de rôle dont il créait l'univers et les règles lui-même. Un autre membre de l'association lui avait alors proposé, sur le ton de la boutade, de nous faire jouer du « medfan futuriste contemporain ». Le goût du défi a alors poussé Stéphane à prendre le mot au sérieux : le début de la partie consista alors en une « présentation de l'univers de jeu » aux joueurs, qu'ils seraient censés ne pas prendre en compte par la suite. Je n'en retracerai pas l'intégralité, qui pourtant forme une jolie recomposition d'un ensemble de problématiques de la science-fiction. S'inspirant tout à la fois de la bande dessinée *Yoko Tsuno* et des romans *l'Hypérion* et l*a Planète Oubliée*, Stéphane nous narra un avenir qu'il estimait possible – mais peu plausible – pour la planète. S'y succédaient une guerre nucléaire, plusieurs expéditions spatiales d'individus cryogénisés en vue d'un exode. La mise au point d'un système de téléportation spatio-temporelle reposant sur la théorie des trous de verre permet alors l'expansion spatiale, mais des actes de terrorisme viendront finalement rompre les communications entre les systèmes solaires colonisés. Dans l'un d'eux, les humains ont découvert des fourmis intelligentes et télépathes et vivaient avec elles en harmonie ; la destruction des portes de téléportation les a alors isolé, leur permettant de développer une hiérarchie féodale.

Autant dire que les personnages des joueurs allaient nécessairement être amenés à ne rien comprendre à leur situation. La trame scénaristique fut cette fois celle d'un enlèvement : les uns après les autres, chacun à notre manière, nous étions approchés par d'étranges personnages nous invitant mystérieusement à les suivre. Poussés par la curiosité, voire par la nécessité – les personnages de Philippe et de Marc seront « happés » dans leur course-poursuite – tous sont finalement exposés à une soudaine lumière blanche et ouvrent les yeux dans un vaisseau spatial. Planètes colorées derrière les hublots

et portes automatiques aux formes étranges, la situation se révèle assez traumatisante pour mon personnage. Les autres prennent acte de cette mystérieuse téléportation, et prennent la peine de découvrir le matériel et les occupants du vaisseau, un pilote et une femme en train d'apprendre notre langue. L'ensemble de la partie se focalisera alors sur des problèmes de communication : comment faire comprendre notre volonté de manger, de se doucher, comment obtenir des explications ? L'arrivée sur une planète sera tout autant problématique : ciel et flore y sont oranges, et les humains y cohabitent avec des fourmis géantes. Les personnages sont alors amenés dans un palais, où ils trouvent de gigantesques statues à leur effigie. Une fois les personnages arrivés face une foule richement vêtue, la discussion des joueurs, dérivant de plus en plus, se focalise sur la possibilité ou non de communiquer avec l'entourage des personnages. Ceux-ci disposent d'un ordinateur capable d'écrire des messages en phonétique ; comment l'utiliser ? Les joueurs savent que les fourmis sont télépathes ; comment leur parler ? Vers six heures du matin, après environ huit heures de jeu, l'équipe épuisée baisse finalement les bras sur l'invitation de son meneur. Le scénario est donc interrompu face à la fatigue montante ; c'est donc un nouvel échec, d'un autre type cette fois, que je découvre à Trollune.

3- La partie « Prince de Condé »

Ce sera là, finalement, le principal objet de nos investigations. Contrairement aux deux précédentes, cette partie se déroule dans un cercle privé, à savoir mon cercle de joueurs habituel, avec qui je joue depuis environ un an. Yann, 18 ans, étudiant en psychologie, a organisé une campagne du jeu *Priax* assez suivie qui rythma notre année ; je n'y ferai que quelques allusions, puisqu'elles tiennent du souvenir et non de l'observation. Tout comme lui, Maxime, 22 ans, étudiant en mécanique chez qui se déroule la partie, a commencé à jouer bien avant sa majorité. J'ai pu participer avec eux à ma première campagne de jeu de rôle, une campagne d'*In Nomine Satanis*, un jeu à l'ironie marquée comme on a pu l'évoquer plus haut. Jonathan, informaticien, venait compléter notre équipe. Cette campagne était menée par un grand gaillard de vingt-deux ans à qui je dois la découverte du jeu de rôle, qu'on appellera le MJ.

La spécificité de la partie par rapport aux deux autres vient donc premièrement de son cadre : menée dans un cercle amical, la relation d'observation y est très peu sensible, bien que présente. Aguerri par les expériences précédentes, j'y prend des notes bien plus abondantes. Mais mes amis m'offrent surtout la possibilité de réaliser un enregistrement sonore de notre partie ; le matériau d'étude prend par là même une consistance nouvelle, qui me poussera à faire de cette expérience mon objet principal. Mais la différence de cette partie avec les précédentes vient avant tout de son univers de jeu : *Te Deum pour un Massacre* défend en effet une perspective historique, en proposant comme univers de jeu la France des guerres de religion. Créé par Jean-Philippe Jarowsky, le jeu a d'abord circulé sous format .PDF sur Internet, avant d'être édité aux Editions du Matagot. Le fantastique en est donc totalement absent, et le réalisme semble devoir nécessairement devenir le souci premier du meneur de jeu ; on verra dans quelle mesure cela se vérifie.

Les personnages choisis par les joueurs sont cependant globalement des hommes de pouvoir, ou disposant du moins de positions stratégiques : Yann incarne un bourgeois protestant, Giovanni di Santa Veronica, ayant récemment acheté un titre de noblesse et qui tente de se faire passer pour un artiste italien. Engagé dans l'un des camps en lutte, il contactera mon personnage pour faire évader le prince de Condé. Le personnage de Maxime, De Carolis, appartient lui aussi à la bourgeoisie, et est écrivain public. Opportuniste, il accepte de participer à l'opération alors même qu'il participe à un congrès « moyenneur »,

dont l'objectif est de concilier les deux courants religieux. Jonathan, enfin, incarne un précepteur noble et cultivé, Prieuré, mais dont l'arrivisme et la chance au combat ont déjà fait dans les scénarios précédents un personnage cruel. J'ai choisi, quant à moi, de prendre pour personnage « la Crapouille », un enfant des rues, ancien garçon de taverne devenu comédien et voleur à ses heures perdues. L'écart de niveau social entre mon personnage et les autres se manifestera de façon cruciale pendant la partie. Notons par ailleurs que mon personnage y fait son entrée dans le groupe, qui s'était déjà réuni lors de deux scénarios précédents ; on s'inscrit donc ici dans le cadre d'une campagne, et les personnages commencent à être mieux situés par les joueurs.

L'ensemble de la partie dure environ huit heures pleines, contrairement à la précédente qui fut entrecoupée de discussions annexes, de pauses... L'organisation particulière qu'en fait le MJ y est pour beaucoup, puisqu'il demande aux joueurs dont les personnages se sont éloignés du groupe de quitter provisoirement la table, n'étant pas censés connaître les aventures de leurs partenaires de jeu ; position qui n'était pas celle de Stéphane, estimant que le joueur devait pouvoir faire la différence entre ce qu'il sait et ce dont le personnage est conscient. Les pauses sont finalement nombreuses pour les joueurs, et surtout il arrive que certains d'entre eux continuent à jouer sans le MJ dans une autre salle, pendant que l'histoire avance en parallèle. On en reparlera par la suite.

Le résumé de la partie se devra d'être plus concis que les deux précédents : le jeune comédien que j'interprète vient tenter sa chance à Orléans, quelques jours avant la réunion des Etats Généraux par le roi. Après un numéro de jonglage, il est contacté par le Giovanni di Santa Veronica, le personnage de Yann, qui lui propose une forte somme d'argent en échange d'un service particulier : délivrer un prisonnier illustre. Les deux protagonistes cherchent alors des partenaires d'escapade, et convainquent assez facilement les personnages de Maxime et Jonathan, De Carolis et Prieuré. On cherche alors à organiser l'excursion : tandis que l'écrivain public et le précepteur fouinent à la bibliothèque pour trouver des plans de la prison ou rédiger un faux ordre d'emprisonnement pour la Crapouille, tandis que Giovanni di Santa Veronica et mon personnage observent les lieux en jouant de la musique sur une place. En discutant avec un tavernier, mon personnage réussit à savoir qu'un des gardes, un certain Flandin, est actuellement chez sa maîtresse ; le personnage de Yann tente de le faire chanter, mais le garde ne comprend rien et finalement se prend d'affection pour l'artiste.

De retour chez ce dernier, les personnages-joueurs font le point : réussiront-ils à mettre la pression sur le garde ? A se faire passer pour des membres de l'établissement ? Aucune de ces solutions ne sera finalement choisie : ayant repéré que l'établissement de la société générale des tisserands, face à la prison, s'élève un peu plus haut que celle-ci, les personnages prévoient de s'y introduire et d'envoyer une corde pour s'introduire dans la prison. La nuit venue, mon personnage doit donc faire preuve de ses talents de crochetage ; après avoir pillé les coffres de l'établissement, il est décidé que Di Santa Veronica y reste pour couvrir la fuite, tandis que les trois autres s'introduisent dans la prison. L'escalade ne se fait pas sans mal ; une fois arrivés sur le toit, les personnages descendent les escaliers jusqu'au rez-de-chaussée sans rencontrer quiconque. Deux gardes les y attendent ; faisant preuve de discrétion, ils réussissent à se faufiler jusqu'à une porte qui se trouve être celle des geôles. Un homme attend, qui mourra au terme d'un long combat.

Le Prince de Condé est enfin retrouvé ; jetant les clés aux autres prisonniers, les personnages remontent alors sur le toît. Ils seront repérés par les deux gardes précédents, qui seront tués à leur tour. Le Prince de Condé rejoint alors le personnage de Yann, qui l'informe qu'il a entendu dire que le roi était mort pendant l'escapade ; devenant un héritier

potentiel du trône, il décide alors de retourner dans sa geôle. Arrivé sur le toit, il se voit confronté à un manque de coopération de la part des personnages-joueurs : seul mon personnage acceptera de l'aider à redescendre jusqu'à sa geôle. Les prisonniers s'évadant et les gardes donnant l'alerte, le donjon est sens dessus dessous, et mon personnage est bien vite remonté. Il n'arrivera que de justesse à rejoindre ses compagnons, l'un des gardes ayant coupé la corde. Le lendemain, les personnages se partagent le bulletin du pillage, et formulent des projets pour l'avenir : mon personnage suivra Santa Veronica qui le conduira jusqu'à la cour du duc de Charosse, qui le gratifiera pour son acte. Après la partie, le meneur de jeu remet aux personnages leurs points d'expérience, puis leur propose d'acheter des accessoires ; mon personnage et Di Santa Veronica en profitent pour refaire leur garde-robe.

Le scénario repose ici sur un projet d'évasion ; c'est bien finalement une quête, celle d'un prisonnier, sur la route duquel sont semées des embûches physiques ou intellectuelles, qui correspond aussi au schéma dressé par les scénarios de *Dungeons & Dragons*. Le donjon est d'ailleurs présent, tout comme que les trésors. Outre l'univers de jeu, la spécificité de cette partie tient aussi, comme on le verra, à la manière dont celui-ci s'est construit, et aux logiques des personnages qui l'ont investi.

C/ Outils d'analyse

La nature même du jeu de rôle pose un problème au chercheur ; sa dimension fictionnelle demande à être prise en compte au même titre que son aspect social, et son caractère ludique, et ce surtout si on veut évaluer la manière dont la fiction se construit et l'expérience qu'en ont les joueurs. Quelle méthodologie faut-il alors mobiliser ? Phénoménologie, ethnométhodologie, sémiologie, narratologie, ludologie, mathématiques ? J'utiliserai pour l'étude à venir des concepts provenant pour l'essentiel de trois sources distinctes : les théories de la fiction de Thomas Pavel et Jean-Marie Schaeffer et la théorie des « *cadres d'expérience* » d'Erving Goffman. Notre objectif, on l'a dit, est de mieux cerner l'aire d'expérience individuelle et sociale du jeu de rôle, d'en évaluer les mécanismes, la force et les ambiguïtés. La mise en relation de ces trois auteurs, se focalisant chacun sur différents aspects de l'expérience ludique et fictionnelle, permet des analyses particulièrement pertinentes de la « réalité » du jeu de rôle.

1- Fiction, de l'acte à l'univers

La complémentarité des analyses de Thomas Pavel et Jean-Marie Schaeffer vient de leur opposition fondamentale : tous deux théoriciens de la fiction, ils en cautionnent deux ontologies radicalement opposée. Jean-Marie Schaeffer, revenant sur les critiques traditionnellement adressées à la fiction, en distingue deux modèles généalogiques : le premier, formulé entre autres par Nietzsche dans sa *Naissance de la Tragédie*, fait naître l'expérience fictionnelle de « *l'affaiblissement progressif de la croyance sérieuse en l'incarnation magique* [131]». Le rationalisme, peu à peu, remettrait en cause la valeur des mythes, et leurs personnages basculeraient dans la fiction. C'est le point de vue qu'adopte Thomas Pavel, pour qui « *le culte et la fiction ne diffèrent que selon la force de l'univers secondaire* [132]», et c'est aussi celui que défendent implicitement de nombreux critiques

[131] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.51

[132] Pavel Thomas, *Univers de la fiction* – édition française, collection Poétique, Paris, Seuil, 1988, p.80

du jeu de rôle[133]. L'autre généalogie, plutôt que de considérer la fiction par analogie avec la religion, la considère comme « *un comportement anthropologique de base possédant une fonction propre* » ; s'inspirant de la tradition aristotélicienne, elle considère la fiction comme une compétence mentale et linguistique de jeu intellectuel qui permet notamment la *catharsis*, c'est-à-dire le déplacement de conflits réels à un niveau représentationnel.

Les outils intellectuels mobilisés par les deux auteurs en sont du même coup radicalement différents : Jean-Marie Schaeffer, considérant la fiction comme la mise en oeuvre à des fins ludiques d'une capacité de représentation mimétique, cherchera à en analyser le processus cognitif et à en détailler les éléments constituants. Pour Thomas Pavel, la fiction relève d'une compétence mimétique mais elle est avant tout un résultat, à savoir la création d'un univers fictionnel ; pour l'analyser, il met à contribution plusieurs théories philosophiques, ontologies tolérantes, phénoménologie, théorie des mondes possibles, c'est-à-dire élargit le champ de domaines intellectuels caractérisés par de fortes prétentions métaphysiques : comme le note Jean-Marie Schaeffer, la théorie des mondes possibles initiée par Leibniz se justifie au départ dans un cadre théologique, partant de la thèse d'une « *Infinité des Univers possibles dans l'Idée de Dieu* »[134].

Ludwig Wittgenstein dirait peut-être que les deux théoriciens se sont juste mal compris sur le sens du mot fiction, l'un l'abordant comme processus intellectuel, l'autre comme la représentation mentale qui en résulte. Les deux analyses ne sont en fait pas contradictoires, et plutôt complémentaires. Les exemples pris par Jean-Marie Schaeffer se concentrent sur des situations perceptives ou mentales isolées, scènes de films, tirades d'ouvrages, et ne prennent pas en compte l'expérience fictionnelle comme un ensemble intérieurement structuré ; l'ouvrage de Thomas Pavel, qui lui pêche peut-être par la faiblesse de son analyse pragmatique, vient lui donner les possibilités d'ancrage dans l'univers fictionnel qu'il lui manque.

L'usager de la fiction, pour parvenir à celle-ci, doit lui-même jouer le jeu et s'imaginer croire à ce qui lui est raconté – ou présenté. Pour désigner son attitude, on utilisera le terme de feintise ludique, voire de « *feintise ludique partagée* », pour reprendre l'expression proposée par le philosophe du langage John R. Searle. Pour lui, « *il n'y a pas de propriété textuelle, syntaxique ou sémantique, qui permette d'identifier un texte comme oeuvre de fiction* », et ce qui la fonde comme telle, c'est « *la posture illocutoire que l'auteur prend par rapport à elle* [135]». La feintise n'est donc pas une compétence linguistique, mais une performance pragmatique ; ses caractéristiques ne sont pas inscrites dans le système linguistique mais dépendent purement de l'attitude intentionnelle adoptée par son créateur ou son récepteur. Qu'il soit lecteur, spectateur ou joueur, il lui faut jouer le jeu de manière volontaire, et le rôliste est donc lui aussi obligé de s'adonner à cette gymnastique intellectuelle. Certains aspects de la fiction cependant, que Schaeffer appelle les « *mimèmes hypernormaux* », présentent une forte analogie avec la réalité et jouent

133 Jean-Marie Schaeffer, évoquant les rites de possession, « *présupposant la capacité de s'immerger de manière consciente* » dans l'imitation, établit alors un parallèle avec « *les immersions totales qui font basculer certains jeux de rôle des adolescents du côté de l'identification " sérieuse "* ». Bien que considérant la fiction comme une compétence qui pose d'emblée ses limites, l'auteur, aux prises avec une actualité récente, donne un aperçu des présupposés fondant la critique du jeu de rôle en 1999. Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit*, p.53

134 Leibniz Gottfried Wilhelm, *Les Principes de la philosophie ou La Monadologie*, § 53, p.462, in P*hilosophische Schrift*en (Ecrits philosophiques), Band I, Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1965, cité par Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit,* p.206

135 Searle John R., *Sens et expression. Etude de théorie des actes du langage*, Edition de Minuit, 1982, p.109, cité par Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit,* p.210

un rôle de « *leurre préattentionnel* [136]» ; par leur ressemblance mimétique avec ce qu'ils prennent pour modèle, ils viennent court-circuiter notre conscience et nous permettent de glisser dans la fiction. Notre « *module représentationnel* » réussit alors à se découpler du « *module épistémique* [137]», qui habituellement accorde à nos productions mentales un statut de vérité, de probabilité ou de possibilité, et on pourra désormais produire des représentations « *au-delà du vrai et du faux* [138]».

Une fois ce difficile processus achevé, Jean-Marie Schaeffer se préoccupe assez peu de l'univers fictionnel dont a accouché la feintise ludique. Son réalisme à toute épreuve refuse d'en faire vraiment cas, du moins dans *Pourquoi la fiction ?*, plus spécifiquement consacré à la théorie de l' « *immersion fictionnelle* » dont a pu détailler certains aspects. Il semblerait cependant particulièrement inopportun, dans le cas du jeu de rôle, de ne pas accorder un véritable statut à l'univers fictionnel, auquel les joueurs accordent une véritable importance. La phénoménologie de la lecture de Kendall Walton, prenant le contre-pied de l'analyse précédente, considère que le lecteur délaisse notre monde pour « *faire-comme-si* » (*make believe*) l'univers fictionnel était réel, tout en en connaissant les limites : la diminution de la distance aux personnages de fiction s'obtient « *non pas en élevant les fictions à notre niveau, mais en descendant nous-même au leur. Plus précisément, nous nous déployons nous-mêmes à leur niveau, puisque nous n'arrêtons pas d'exister réellement lorsque notre existence prend un tour fictif* [139]». Ce déploiement est particulièrement important lorsqu'il y a identification ou réinvestissement cathartique, deux attitudes qu'on peut s'attendre à trouver lorsque le consommateur de fiction prend une posture interactive, comme c'est le cas dans le jeu de rôle. Il semble capital, dans le cadre de son analyse, d'envisager un vrai statut pour l'univers fictionnel.

La feintise ludique, une fois mise en place dans un cadre fictionnel donné[140], peut donc être envisagé comme la mise en relation de deux univers, le monde fictionnel en train de se construire et le monde réel où nous demeurons ancrés. C'est en ces termes que Thomas Pavel élabore sa théorie des « s*tructures duelles* », qui lie un « *univers primaire* » et un « *univers secondaire* », « *le premier étant la fondation ontologique sur laquelle le second se construi*t ». Il s'appuie pour cela sur Kendall Walton, qui considère en effet la fiction comme un « jeu de faire-semblant, *jeu du même genre de ceux des enfants qui s'amusent avec des poupées ou se prennent pour des cow-boys*. [141]» Le parallèle entre jeux de rôle et jeux

[136] Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit,* p.160 ; la réflexion se fonde notamment sur l'exemple du cinéma et le commentaire que fait Christian Metz des situations de réaction motrice, où le spectateur, pris au jeu du film, a un geste spontané pour se protéger d'un danger simulé à l'écran.

[137] « *en situation normale, tout ce qui est traité par les mécanismes représentationnels (que ce soit sur le mode de la croyance ou sur celui de la dénotation linguistique) entre dans notre système holistique de croyances en tant qu'aspect de la " réalité " dans laquelle nous vivons. La situation de feintise ludique exige au contraire que nous coupions ce lien* » (Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit,* p.161)

[138] Genette Gérard, « Les actes de fiction » in *Fiction et diction*, Editions du Seuil, 1991, p.20, cité par Schaeffer Jean-Marie, *op. Cit,* p.210

[139] Walton Kendall, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts,* Cambridge, Harvard University Press, 1990, p.15, in Pavel Thomas, *op. Cit*, p.110

[140] Il ne s'agit pas là d'affirmer qu'elle le serait une fois pour toutes ; le processus de feintise doit se réactiver en permanence. Généalogiquement, on peut cependant considérer que l'univers fictionnel gagne un statut stable lorsque l'immersion fictionnelle prend une valeur d'allant de soi plus ou moins régularisée. La théorie de Kendall Walton se révèle alors opérante.

[141] Pavel Thomas, *op. Cit,* p.74

enfantins étant plus qu'évident, ces concepts semblent donc particulièrement appropriés pour notre étude. Gareth Evans, poursuivant l'analyse, précise la relation établie par les enfants entre les deux univers : celle-ci repose sur des « *principes de faire-semblance* », par exemple « *Les petits cailloux seront pris pour des cerises* [142]» dans le jeu des tartes de sable. Un principe d'incorporation, ensuite, rend possible toutes les vérités non exclues par les principes de base (« *Françoise aime les tartes aux cerises* », par exemple), tandis qu'un principe récursif permet la construction de nouvelles vérités de faire-semblant à partir de celles-ci, c'est-à-dire de nouvelles relations de correspondance. Bien qu' « à chaque élément de l'univers primaire la relation "est pris pour" assigne un et un seul élément de l'univers secondaire », il arrive aussi souvent qu'interviennent « d*es entités qui n'ont aucun correspondant dans le monde primaire* [143]», par exemple un monstre qui poursuivrait les enfants, ou le bâteau sur lequel ils navigueraient. Ces jeux-là, que Thomas Pavel considère comme « *existentiellement novateurs* », sont caractérisés par des « *structures saillantes* » ; c'est en grande partie le cas du jeu de rôle, si l'on ne considère le monde primaire que comme un monde physique. Notre approche sera cependant plus large : définissant les différents mimèmes, parole, geste, livre, sur lesquels repose la fiction du rôliste, on pourra alors envisager la relation de correspondance qu'ils impliquent.

La structure de l'univers fictionnel du jeu de rôle, fragile et mouvante, est cependant bien plus complexe qu'une structure duelle ; on recourra alors, pour la décrire, au concept de structure d'interprétation de Kripke : il s'agit selon Pavel d'une « *construction logique qui consiste en un ensemble K, en G, membre bien désigné de l'ensemble K, et en une relation R entre les éléments de K.* [144]» En termes de mondes possibles, G désignera alors le monde réel, et les autres membres de K des mondes possibles, la relation R posant les conditions de l'alternative, par exemple la conservation du nombre d'individus, des lois de la nature, de la situation géopolitique. « *Sherlock Holmes n'existe pas »*, indique alors Kripke, « *mais en d'autres états des choses il aurait existé* [145]». Le modèle proposé, cependant, semble facilement brouiller les ontologies, et largement sous-estimer la feintise ludique comme attitude ouvertement fictionnelle. L'utilisation que nous en ferons sera quelque peu différente : plutôt que d'appuyer le modèle sur le monde réel, on considérera que le monde G de référence par rapport auquel se définissent les possibles est lui même interne à la fiction. Dans le jeu de rôle où l'information circule de manière incomplète, les joueurs ne cessent de se questionner sur la « réalité » de ce qui arrive à leurs personnages et d'envisager leurs actes comme possibilités. On verra plus loin l'usage qui peut être fait de cette notion.

L'ontologie libérale initiée par Alexis Meinong, enfin, viendra compléter notre arsenal. Les êtres fictionnels dont parle le jeu de rôle ont un statut mouvant et un aspect changeant, et se définissent avant tout comme une liste de propriétés. D'après Pavel, « *Meinong propose une définition plus générale de la notion d'objet, en stipulant qu'à chaque liste de propriétés possibles correspond un objet, qu'il soit existant ou non* [146]». Terence Parsons, revenant sur cette théorie, établit une distinction entre les propriétés nucléaires (« humain », « bleu », « petit ») et les propriétés extranucléaires : celles-ci, définissant le statut de

[142] *Ibid*, p.74

[143] Pavel Thomas, *op. Cit,* p.76

[144] Pavel Thomas, *op. Cit,* p.60

[145] Kripke Saul, « Semantical Considerations on Modal Logic », *Acta Philosophica Fennica*, XVI, p.83-74, cité par Pavel Thomas, *op. Cit,* p.62

[146] Pavel Thomas, op. Cit, p.40, à propos de Meinong Alexis, « On the Theory of Objects », 1904, in R.M. Chisholm, *Realism and the Background of Phenomenology*, Glencoe, Free Press, 1960

l'objet, se subdivisent en propriétés ontologiques (s'il existe ou non), propriétés modales (sa possibilité), propriétés intentionnelles (si certains y pensent, croient en son existence...) et propriétés logiques (la complétude de l'objet, par exemple) . Une telle définition des êtres fictionnels pourra s'avérer utile pour éprouver leur présence fuyante auprès des joueurs.

2- Erving Goffman et l'analyse de cadres

Le jeu de rôle, cependant, est aussi et surtout une expérience sociale, et la théorie de la fiction s'avère insuffisante pour son approche. Il est nécessaire de recourir pour l'analyse à des outils sociologiques, et il se trouve qu'il existe des sociologues qui se sont particulièrement intéressé au jeu et à la fiction. Erving Goffman, joueur invétéré, a ainsi fondé une théorie reposant sur la métaphore théâtrale ; on n'y fera malheureusement que de vagues allusions, n'ayant pas eu la possibilité de nous atteler à la lecture de l'ouvrage correspondant. Un autre d'entre eux, le plus imposant qu'il est écrit, propose cependant une théorie de l'expérience sociale, celle des cadres d'expérience, dont on fera grand usage par la suite.

La réflexion qu'il propose s'inspire d'une sociologie d'inspiration phénoménologique, initiée par Alfred Schutz, qui s'interroge sur la manière dont l'individu appréhende son expérience de la vie sociale. Goffman cherche à savoir comment l'individu, face à une situation ordinaire, répond à la question « Que se passe-t-il ici ? », et propose pour y répondre la notion de cadre. Il s'inspire pour cela d'un article de Gregory Bateson, « Une théorie du jeu et du fantasme », qu'il importe de faire remarquer : observant des singes jouant à se battre, il note que le jeu repose sur une prémisse implicitée, à savoir le message « *" Ces actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne dénotent pas la même chose que ce que dénoteraient les actions qu'elles dénotent. " Le mordillage ludique dénote la morsure sans pour autant dénoter ce que dénoterait la morsure* [147]», à savoir l'hostilité. Le jeu procède donc d'une mise entre parenthèses (*bracketing*) des significations habituelles, et impose un nouveau cadre. Goffman reprend alors le terme de cadre comme structure d'interprétation d'une situation : « *Toute définition de situation est construite selon des principes d'organisation qui structurent les événements – du moins ceux qui ont un caractère social – et notre propre engagement subjectif. Le terme de " cadre " désigne ces éléments de base. L'expression " analyse de cadres " est, de ce point de vue, un mot d'ordre pour l'étude de l'organisation de l'expérience.* [148]».

Comment cependant définir les dimensions d'un cadre ? Goffman revendique « *le droit de choisir arbitrairement [son] ouverture et [sa] visée sans justification particulière* [149]». Le terme de séquence vient déléguer ce choix à l'acteur social, désignant « *une activité en cours, incluant ici des actions réelles ou fictives, envisagées du point de vue de ceux qui y sont subjectivement engagés* [150]». Les cadres se divisent alors en plusieurs types : les cadres primaires permettent directement d' « *accorder du sens à une situation donnée, sans lequel autrement elle serait dépourvue de signification* [151]» et surtout sans recourir à une interprétation préalable. Eux-même se déclinent en deux sous-groupes, les cadres naturels

[147] Bateson Gregory, « Une théorie du jeu et du fantasme » in Vers une écologie de l'esprit, Paris, Seuil, 1977, p.211, cité par Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.194

[148] Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), p.19

[149] Goffman Erving, *op. Cit,* p.16

[150] *ibid*, p.19

[151] *ibid*, p.30

identifient une situation « *produit[e] d'un bout à l'autre par des déterminants naturels* », ceci sans « *qu'aucune conscience [soit] intervenue comme cause ou intention* [152]». Les événements sont donc interprétés comme non-pilotés et relevant d'un déterminisme pur ; c'est donc le type d'interprétations auxquelles s'adonnent, entre autres, les sciences physiques et la biologie. A l'opposé, les cadres sociaux « *impliquent des agencements vivants, et le premier d'entre eux, l'agent humain* [153]», source du pilotage des actions. L'agent peut bien être « *cajolé, flatté, offensé, menacé* », il reste la source de volonté et de contrôle de l'action, elle-même soumise à une évaluation sociale et à des normes ; les articles de journaux, ainsi, fournissent de nombreuses interprétations correspondant à des cadres sociaux, qu'il s'agisse de politique, de cinéma, de faits divers...

Il arrive cependant que des séquences d'action, habituellement interprétés dans un cadre social donné, n'aient plus la même signification que d'habitude : c'est idéalement le cas du jeu tel que l'analyse Gregory Bateson, comme on l'a montré. Le cadre subit alors une « *transformation* » : à partir d'un cadre d'interprétation donné vont être construites des significations secondes. Goffman introduit alors le concept de mode, « *ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens dans un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que ses participants considèrent comme sensiblement différen*te [154]». Le processus ainsi appliqué est appelé modalisation : transformation systématique des significations, elle s'annonce par des « *indices* » permettant d' « *établir le début et la fin de la transposition* [155]», qui définissent les limites du cadre. Le processus porte sur un très large éventail de situations, et Goffman propose alors une typologie des différentes modalisations : les plus évidentes sont les « *faire-semblant* », activités mimétiques à fins ludiques. Il peut s'agir d'imiter quelqu'un dans le but de faire rire son auditoire, de rêveries d'enfants qui se prennent à être tel ou tel personnage, de narrations de faits passés que Goffman appelle scénarios... Mais la modalisation n'est pas nécessairement un divertissement : les rencontres sportives, notamment, prennent modèle sur le combat pour organiser une compétition ; les réitérations techniques, répétitions à fins utiles d'une action qui sera réalisée « pour de vrai » ultérieurement ; les cérémonies, surtout, attribuent un sens différent de l'ordinaire à une action, qu'elle soit ritualisée dans le domaine religieux ou dramatisée sur les planches d'un théâtre. L'évocation de remises de médailles montre ainsi comment, dans une cérémonie officielle, l'action prend modèle sur un cadre social primaire pour attribuer une fonction seconde à chacun des participants, « *parent, épouse, représentant de la Nation* [156]». Les détournements, enfin, consistent en « *l'exécution d'une activité pour des raisons ou des motifs qui se révèlent radicalement différents de ceux qui animent habituellement ses exécutants* [157]», à l'instar de la vente de charité ou d'autres activités a priori pénibles mais perçues par leurs participants selon d'autres critères.

L'ensemble des cadres primaires et des cadres modalisés est désigné du terme d'activité franche, c'est-à-dire dont la définition et l'interprétation sont accessibles à tous les participants. Il existe cependant un autre type de transformation de cadre : la fabrication.

152 *ibid*, p.31

153 *ibid*, p.31

154 Erving Goffman, *op. Cit,* p.52

155 *ibid,* p.54

156 *ibid*, p.67

157 *ibid*, p.83

« *Il s'agit des efforts délibérés, individuels ou collectifs, destinés à désorienter l'activité d'un individu ou d'un ensemble d'individus qui vont jusqu'à fausser leur conviction sur le cours des choses* [158]». Les fabrications se fondent sur les différences de point de vue des participants à l'activité, et ceux qui en sont l'auteur l'interpréteront de manière différente que leurs victimes. Certaines fabrications peuvent s'avérer bégnines : c'est le cas des canulars, des coups montés, des duperies, qui visent à faire croire à quelqu'un quelque chose qui n'est pas. D'autres sont plus sérieuses : escroqueries, clients-mystères...

Ces différentes modalisations, par ailleurs, s'emboîtent les unes dans les autres ; aux modalisations succèdent notamment les remodalisations, donnant le jour à de nouvelles significations ; les fabrications peuvent elles aussi être modalisées, les modalisations fabriquées et remodalisées, etc... Goffman propose alors la métaphore de différentes couches se superposant en une même activité : « *elle se compose d'une strate profonde, laquelle absorbe par exemple ceux qui participent à une activité dramatique, et d'une strate externe, la* frange *du cadre en quelque sorte ; celle-ci indique, indépendamment du degré de complexité des différentes strates, le statut de l'activité dans le monde réel* [159]». L'auteur propose de se tourner vers le théâtre pour mieux saisir son propos : « *on constatera que la répétition de la pièce et les répétitions qu'on peut mettre en scène dans une pièce sont des remodalisations. Dans les deux cas, pourtant, la frange d'activité est différente ; dans le premier, il s'agit d'une répétition ; dans le second, d'une pièce* »

Le cadre, pour s'organiser, doit trouver des attaches dans le monde physique et social, un ancrage qui lui permet d'exister. L'ancrage de l'activité est, pour Goffman, « *tout ce qui raccroche l'activité cadrée au monde quotidien* », son « *rapport à l'environnement* [160]», la nourriture des participants, l'éclairage d'une pièce... Il s'agit donc, dans le cas de la fiction, des procédés de la feintise ludique. Goffman évoque notamment des « *conventions de phasage* », grâce auxquelles l'activité cadrée « *est séparée du flux des événements en cours par des* parenthèses*, des marqueurs conventionnel*s [161]». Reprenant le terme de Bateson, Goffman remarque que ces limites « *entre ce qui relève du jeu et ce qui n'en relève pas [sont] en effet à la fois quelque chose que les joueurs décident de l'extérieur et un constituant indispensable du jeu* [162]», ce qui l'amènera à considérer les parenthèses comme externes pour le cadre qu'elles délimitent, et internes pour un autre cadre au sein duquel le premier serait enchâssé. Le cadre définit ainsi une « ligne d'activité », un « canal principal » qui se double par ailleurs de canaux secondaires permettant à une activité hors cadre d'exister : distraction, expression de l'attention, dissimulation d'éléments...

Le jeu de rôle, en tant qu'expérience fictionnelle, se prête naturellement à l'analyse de cadre : s'y présente au moins une modalisation, celle de la fiction. Il se trouve en fait que la situation sera plus complexe, et la signification accordée aux actes dans le jeu relèvera d'un emboîtement de plusieurs cadres, qui nécessairement les fragilise. Les erreurs de cadrage, dans le jeu de rôle comme dans la vie courante, sont nombreuses, et l'analyse de cadres permettra d'y voir plus clair.

D/ Problématique et hypothèses

[158]

[159] Goffman Erving, *op. Cit,* p.91

[160] Goffman Erving, *op. Cit*, p.243

[161] Goffman Erving, *op. Cit*, p.246

[162] Goffman Erving, *op. Cit*, p.244

La problématique de ce mémoire est née d'une discussion avec une amie rôliste. Au détour de la conversation, elle laissa filer une expression qui me parut pertinente : le jeu de rôle constituait, selon elle, une forme de « deuxième réalité ». L'idée n'est pas vraiment innovatrice, et le débat sur la réalité virtuelle n'en finit plus de commencer. Il se focalise cependant rarement sur le jeu de rôle papier ; il se trouve cependant qu'une grande partie des logiques qui animent le jeu vidéo en sont issues. Le jeu de rôle, par ailleurs, pose une problématique bien plus riche, puisque la partie elle-même réside dans une conversation réelle entre les joueurs. Comment, par les mots, peut-on donner naissance à une fiction ? Où se situe-t-elle alors, entre imaginaire personnel et expérience sociale ? Quelle en est au fond la « réalité » ?

On a jusqu'ici beaucoup parlé de la fiction et de sa « réalité » éprouvée par les acteurs, sans véritablement interroger le terme. Profitons-en pour y revenir. Plusieurs définitions du concept de réalité semblent s'opposer : la première, libérale, considère qu'est réelle toute expérience, du moment qu'elle est vécue par un individu. C'est ce qu'étudie la phénoménologie : Alfred Schutz, dans son article de sur les réalités multiples, évoque ainsi des « *régions de signification* », déterminées par des « *expériences choc* », régions « *auxquelles je peux attribuer une réalité* [163]». S'attachant à la manière dont les choses nous apparaissent, les phénoménologues attribuent donc un statut de réalité à de nombreuses expériences habituellement considérées comme fictives. Le langage ordinaire, en effet, nous pousserait à restreindre cette définition : la réalité est ce sur quoi l'on bute, qui persiste malgré nos efforts, c'est une altérité qu'on ne peut maîtriser. C'est ainsi, peut-être, qu'elle est socialement définie ; car pour beaucoup de sociologues, la question de la réalité n'est pas celle de son « essence » ou de son « principe », mais celle d'un contexte social.

Le retournement de la question est opéré la première fois par l'article « La perception de la réalité » de William James de 1869 : « *Dans quelles circonstances pensons-nous que les choses sont réelles ?* [164]», demande-t-il au lecteur. La reconnaissance d'une situation comme réelle relève en effet d'un acte de pensée ; le divers de l'expérience, pour suivre la tradition saussurienne, est mis en forme par les concepts que nous avons pu assimiler, et la « réalité » en est un comme les autres. Il s'agit bien d'un vécu phénoménologique, mais un vécu comme réalité découlant d'un processus de reconnaissance structuré par notre expérience sociale, qui nous désigne ce qui est à considérer comme réalité. La réalité, ainsi, n'est que notre réalité, comme l'affirmait déjà la phénoménologie. Comme le note Paul Watzlawick dans *La Réalité de la réalité*, « *de toutes les illusions, la plus périlleuse consiste à penser qu'il n'existe qu'une seule réalité. En fait ce qui existe, ce sont différentes versions de celle-ci dont certaines peuvent être contradictoires, et qui sont toutes* ***des effets de la communication*** [je souligne] *, non le reflet de la vérité objective et éternelle* . [165]» Cette définition communicationnelle, qui nous sera particulièrement utile dans le cadre du jeu de rôle, reprend pour l'essentiel celle des sociologues ; elle ajoute cependant à cela une dimension, à savoir que la réalité d'une entité autre dépend de la communication que l'on établit avec elle, qui pose les limites de l'appréhension que nous en avons. On peut à mon sens ajouter que la communication, la présence d'une altérité avec qui s'établit un échange,

[163] Schutz Alfred, *Collected Papers*, 1, p.231, cité par Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), p.12

[164] James William, *Principles of Psychology*, vol.2, New York, Dover Publications, 1950, chap. 21, p.283-284, cité par Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), p.10

[165] Watzlawick Paul, *La Réalité de la réalité : confusion, désinformation, communication*, Paris, Seuil, 1978 (édition originale 1976), p.7

donne une consistance à l'expérience. La densité de communication, ainsi, peut définir une expérience comme réelle.

Cessons là cette discussion qui pourrait s'éterniser ; plutôt que de chercher à définir ce qui ne peut que difficilement l'être, on appréhendera dans la suite de l'étude certains des « facteurs de réalité » qui ont pu être évoqués ; la densité d'un vécu résultant, notamment, de la densité de communication ; la présence plus ou moins prégnante d'une contrainte et d'une altérité inaliénable, par ailleurs, et enfin la détermination sociale d'une réalité comme telle, relevant elle aussi d'un contexte de communication et de l'intériorisation de concepts socialement déterminés. Ce n'est cependant pas une stricte mesure du jeu de rôle à l'aune du réel que je souhaite mener, mais étudier, dans les cas évoqués, comment la fiction s'y construit, quelles en sont les procédés de feintise, quel va-et-vient elle opère entre différents cadres d'expérience, qui tous se présentent comme un niveau de réalité propre qu'il s'agira d'évaluer.

On s'attachera d'abord au cadre de la fiction narrative organisée par les joueurs, considéré en tant que tel, qu'on appellera cadre fictionnel ; comment se construit-il ? Quels procédés de feintise ludique y sont à l'œuvre ? Quelle consistance prennent les êtres qui l'habitent ? On cherchera à prouver que les procédés de feintise sont eux-même biaisés et d'autre part on verra que la fragilité du monde fictionnel en fait le jouet de ses usagers. Il nous faudra alors s'attacher à l'aspect ludique de l'expérience ; la fiction est elle-même l'objet de remodalisations et de fabrications de multiples sortes, qu'on détaillera, et dont l'interprétation est loin d'être évidente à démêler du cadre fictionnel. On observe finalement, à l'inverse, un usage de ces diverses formes de modalisations et de fabrications auxquelles sont attribuées un sens au sein de l'univers social ; ce sera là le troisième temps de notre réflexion, montrant finalement que l'inextricabilité des niveaux d'interprétation et l'ambiguïté de ce qui s'y passe fait du jeu de rôle une expérience totale, où fictionnel, ludique et social ne peuvent être séparés.

Partie 2 : Une seconde réalité ?

Le titre de cette partie reprend, comme on l'a dit, l'expression d'une rôliste. Notons cependant qu'elle n'est pas la seule à l'utiliser, et que la théorie des réalités alternatives semble trouver son public autour des tables. Au cours de la partie « Perdus dans le futur », j'ai pu ainsi avoir de longues discussions avec les participants sur des thèmes scientifiques pointus touchant aux fondements ontologiques même des disciplines concernées, et donc des schèmes d'interprétation du monde qu'elles fournissent : Darwin, les bozons et la théorie des trous noirs furent successivement mis sur le tapis. La fascination que peuvent éprouver un certain nombre de rôlistes pour ce genre de questions tend à laisser penser qu'ils aiment voir le monde trembler sur ses bases. La réalité n'est peut-être pas celle que vous croyez... Le meneur de jeu, évoquant un avenir fait d'exodes spatiaux et de fourmis géantes, le présenta aux joueurs comme « possible », le regard interrogatif, l'air de dire « on ne sait jamais ». La règle de probabilité, remplacée par la possibilité logique, semble perdre de sa force fataliste : peut-être, si jamais, il est toujours possible que... Y a-t-il donc dans le jeu de rôle la possibilité d'échapper à une réalité oppressante en en construisant une seconde ? Comment ce cadre fictionnel s'articule-t-il, quels en sont les mécanismes et la teneur ?

Pour répondre à ces questions, il nous faudra d'abord étudier les mécanismes de la feintise ludique à l'oeuvre, quelles en sont les amorces mimétiques, les « *vecteurs*

d'immersion [166]» qui permettent l'activation de l'univers fictif. On s'attachera ainsi au rôle de la conversation, « parler fictif » aux nombreuses implications. Induisant une « *posture d'immersion* » pour les participants, ces vecteurs doivent être mis en relation avec les représentations fictionnelles qu'ils provoquent, pour mieux comprendre comment se crée la fiction et quelle est sa structure. L'univers fictionnel auquel ils donnent naissance est l'objet d'un travail perpétuel des joueurs, sur lequel repose le jeu ; sa fragilité y mettant en péril toute vérité, elle y est constamment renégociée.

A/ Le parler fictif

Dans un premier temps, on va tenter de définir quels sont procédés de feintise qui structurent la partie en elle-même, ce que Jean-Marie Schaeffer appelle les « *vecteurs d'immersion* » : « *les vecteurs d'immersion sont les feintises ludiques, les amorces mimétiques que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers* [167]». Ces vecteurs déterminent des perspectives pour les récepteurs de fiction, des « *postures d'immersion* » et une « *aspectualité* » de la fiction qu'il nous faudra déterminer, pour le personnage-joueur comme pour le meneur de jeu. Ces « *conventions de phasage* », ces parenthèses, sont aussi bien internes qu'externes à la fiction, comme l'a fait remarquer Erving Goffman. On peut donc considérer, dans la grille d'analyse du sociologue, qu'elles présupposent deux cadres mis en relation que l'on va préalablement définir. On étudiera d'abord l'expression fictive en tant que telle, puis on s'attachera aux différences d'usage qu'en font les joueurs autour de la table.

1- Morphologie de la parole fictionnelle

a. Cadre amical et cadre fictionnel

Etudiant le cas du théâtre et des concerts, Goffman remarque : « *Avant d'être en position de spectateur ou après l'avoir été, le public est un amateur de théâtre. De la représentation à la soirée, le cadre de l'expérience passe donc d'une organisation qu'on espère soigneusement préparée à une structuration plus lâche et plus proche de l'expérience quotidienne.* [168]» L'arrivée dans le théâtre, la distribution de tracts ou l'installation dans la salle font partie intégrante d'un cadre d'interprétation, celui de la soirée au théâtre, au sein duquel un autre cadre s'enchâsse, celui-là même de la pièce. Il ne s'agit pas là d'une modalisation ; spatialement ou temporellement, le cadre de la pièce de théâtre ne recouvre pas celui de la soirée au théâtre, et en est justement séparé par lesdites parenthèses.

On peut donc considérer de la même manière que le cadre fictionnel que construit le jeu de rôle vient s'ancrer à l'intérieur d'un autre cadre, celui d'une rencontre entre amis. Sans ce cadre, la partie ne pourrait avoir lieu : il faut en effet que les joueurs soient présents en un lieu, club ou salon privé. Ils s'y retrouvent au préalable, se saluent, plaisantent ; dans le club Trollune, il est fréquent que les joueurs mangent ensemble avant une partie, ou jouent successivement à un jeu de rôle puis à un jeu de plateau, ou à un jeu de cartes... Le cadre déborde donc largement la partie, et plusieurs cadres ludiques peuvent venir s'y enchâsser. On peut donc assez nettement distinguer un avant et un après de la partie, voire même

[166] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, 347 p.Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.244

[167] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.244

[168] Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), p.258

des phases intermédiaires, comme celle du décompte des points d'expérience qui suit en général la partie. Ce cadre amical ne disparaît pas pendant la partie ; on étudiera donc comment il s'articule avec sa frange fictionnelle.

b. Un récit adressé : problèmes de temporalité

A première vue, le vecteur d'immersion principal du jeu de rôle semble s'apparenter à celui des romans : les joueurs racontent ce que font leurs personnages, et il s'agit bien là d'un récit. Mais le joueur n'est pas un narrateur ; ses interventions influent sur le déroulement de la fiction. Elles sont adressées aux autres joueurs, et l'on attend qu'ils réagissent et continuent l'histoire. La conversation est avant tout un cadre pragmatique, où chaque intervention se charge d'une intention illocutoire vis-à-vis de son destinataire qui lui donne une charge supplémentaire, autant en tant que fiction qu'en tant que prenant part dans une discussion entre amis ; on aura l'occasion d'en reparler.

La parole du joueur, par ailleurs, crée la fiction, même en présence de fiches de personnages et d'un scénario, et simultanément en donne la représentation. Il y a donc confusion entre créateur et récepteur de fiction, et pendant ses interventions même le joueur écoute ce qu'il est en train de dire. La fiction suit donc le rythme de la conversation des joueurs, et assez logiquement, leur discours se fait donc au présent de l'indicatif, sauf bien entendu lorsqu'un joueur explique à d'autres des faits révolus ou des projets futurs à l'intérieur de la fiction. Cet usage du présent rapproche le jeu de rôle du jeu vidéo, où le joueur s'apprête à réagir aux évolutions d'un univers changeant. C'est aussi ce qui le rapproche des jeux d'enfants ; bien qu'on évoque traditionnellement à leur sujet l'usage du conditionnel (« On dit qu'on serait... »), il me semble que cela ne se vérifie pas dans la pratique. Cet usage du présent est une convention, équivalente à celle du présent de narration, et pose la fiction comme fiction ; il demeure cependant que rien ne la distingue d'autres usages qui auront lieu dans la discussion, se référant cette fois non pas à la fiction mais à la réalité. De même, l'usage des déictiques se fait sans établir de différence avec leur usage classique, et la première personne est employée sans distinction entre les discussions hors cadre, les descriptions et le discours direct utilisent aussi. La partie « Perdus dans le futur » en fournit de bons exemples, puisque s'y alternèrent discussions scientifiques, évocations de la série télévisée Kamelott, blagues en tout genre : le présent y prenait alors successivement valeur de vérité universelle, de description, de narration dans des univers fictionnels différents... Paradoxalement, les déictiques sont même l'une des conventions de feintise du jeu de rôle, et une très grande partie des interventions du meneur de jeu de la partie « Prince de Condé » commence par un « *là* » ou un « *donc là* » dont on ne sait pas vraiment ce qu'il désigne : « *là* », versant affaibli d'ici, désigne le théâtre de l'action, un lieu inexistant mais si proche, florissant dans les têtes des joueurs...

Par le simple fait de parler, le joueur ou le meneur de jeu transforme l'univers de fiction. Le discours fictionnel prend du coup valeur d'acte fictif ; par ce qu'il énonce, le joueur influe sur le cours de l'histoire. Le verbe y acquiert une puissance sans égal et permet une jubilation toute particulière, entre autres celle de l'écart entre l'effort verbal qui est réellement demandé et les effets fictionnels qui en découlent : tirer à l'arquebuse, sauter dans le vide... C'est finalement le bras armé du joueur au sein de la fiction. Le cas est encore plus patent dans le cas du MJ, qui par sa seule parole crée un environnement pour des joueurs, une salle, des objets, des personnages... Dans sa bouche, le verbe est l'équivalent du verbe divin : que la fiction soit, et l'univers fut.

c. Discours direct et expressivité : le joueur est-il acteur ?

Le discours direct intervient lorsqu'un personnage s'adresse à un autre, qu'il soit joué par un autre participant ou non. On pourrait penser que ce deuxième niveau relève d'un enchâssement dans le récit, de « *parenthèses internes* » pour reprendre l'expression de Goffman, qui correspondraient à l'ouverture et la fermeture de guillemets dans un texte. Celles-ci existent et séparent souvent assez clairement la narration du discours : le joueur marque l'intervention du personnage en adoptant un ton de voix, un vocabulaire, éventuellement même un accent – italien pour Yann dans la partie « Prince de Condé » – et la discussion est généralement poussée jusqu'à sa clôture.

Il semble plus logique cependant de considérer que le discours direct constitue un procédé de feintise à l'égal de la narration et vienne alterner avec lui, chacun d'entre eux ayant des fonctions et des effets différents. L'un sera utilisé dans les situations de dialogue qui gagnent à être détaillées, l'autre pour décrire des actions et éventuellement des pensées. Le discours indirect, par ailleurs, est lui aussi en usage (« je lui dis que... ») et permet notamment d'accélérer une discussion dont la simulation serait trop fastidieuse, expliquer les faits précédents à un personnage qui n'y a pas assisté par exemple.

Il convient, à ce niveau de la réflexion, d'introduire un nouveau concept goffmanien, tiré de son analyse des cadres de conversation : la distinction entre le responsable d'un propos, « *qui devra répondre d'une position que viendra confirmer le sens de ses énonciations* [169]» et son émetteur, « *boîte à sons qui, en ce moment même, transmet des sons articulés* ». Ces deux fonctions peuvent être disjointes : c'est le cas, entre autres, lorsqu'une personne est au téléphone et transmet à une troisième les messages de son interlocuteur. Elle est l'émetteur du message, mais pas son responsable. L'émetteur, du même coup, peut se faire animateur du propos, adopter un ton, des mimiques destinées à modaliser le message transmis : « *quand nous citons les propos d'un absent, la séquence que nous citons est chargée d'inscriptions paralinguistiques et kinésiques destinées à marquer l'âge, le sexe, la classe sociale de la personne que nous citons. Ces inscriptions visent à vivifier la présentation, avec ou sans mimiques*. [170]».

Dans le discours du rôliste, ces deux fonctions tendent à se séparer radicalement : la responsabilité du discours, lorsqu'il s'agit d'un discours direct ou de narration, semble revenir au personnage ; dans le cas du meneur de jeu, elle reviendra normalement au narrateur qu'il incarne. L'animation, elle, fondera la différence entre discours direct et narration : dans le premier cas, à la manière d'un acteur de théâtre, le joueur feindra l'expression de son personnage, dans l'autre il se chargera de l'animation du discours tel qu'il le fait dans une conversation plus classique en le modalisant.

Le joueur est-il donc acteur ? Il présente en tout cas certains points communs avec lui ; sa prestation s'adresse bel et bien à un public, lui-même constitué des autres acteurs, et dans le même temps à un ou plusieurs personnages fictifs. Les marqueurs conventionnels du discours direct sont par ailleurs sensiblement les mêmes : le « ton » de voix y devient plutôt éloquent, et surtout le joueur simule l'identité du personnage pour produire le discours qui aurait été le sien. L'animation sera par ailleurs prise à parti par les joueurs : « *Regarde-moi son air méprisant et satisfait* », dira le MJ de la partie « Prince de Condé » au sujet du personnage de Jonathan ; « *N'empêche que je suis le seul noble* », répond-il sur un ton entendu. Il demeure, cependant, que toute animation, fût-elle au discours direct, tient de celle de la conversation plus que de la véritable simulation d'identité ; les personnages

[169] Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), pp.508-509

[170] *ibid,* p.509

simulés, par ailleurs, tiennent plus du stéréotype que d'une véritable interprétation théâtrale. On en dressera le portrait ultérieurement.

d. Personnage, joueur et narrateur : une ambiguïté persistante

La répartition des deux rôles dans la conversation est cependant bien plus difficile à localiser que l'on voudrait ici le faire croire, de même que la distinction entre discours direct et indirect. L'exemple suivant en montrera la complexité :

Alors que le Prince de Condé quittait le fort en grimpant à la corde, les personnages le voient revenir sur le toit qu'ils s'apprêtent à quitter... MJ : Là il arrive, essouflé à fond, il est super speedé... Maxime : "Qu'est ce qui se passe ?" MJ : Euh... "Il faut me ramener dans ma geôle, le roi est mort. Je ne risque plus rien si je ne suis pas un traître."Il souffle d'épuisement. On y retourne. Rires. Bastien : Quelle mission de cons ! MJ : Chut, chut, chut... Tu vas pas crier ! C'est mission infiltration ! Rires. MJ : "Si François est mort, plus personne ne peut m'exécuter, et si je fuis j'abandonnerai les huguenots et le royame aux mains des Guises, et j'ai encore un rôle à jouer... Il souffle à nouveau. Raccompagnez-moi là-bas." Maxime : "Vous connaissez le chemin, nous on repart dans l'autre sens." MJ : Euh... "Raccompagnez-moi là-bas, il faut bien que quelqu'un ouvre les cellules et reparte avec les clés !" Maxime : "Les clés sont sur les cellules, je les ai laissées là-bas, je suis pas reparti avec." Point barre. Je lui dis euh... MJ : "Quel est ce petit con !" Rires Maxime : Qu'il nous doit déjà suffisamment. MJ : "Ok, vous me raccompagnez tous les deux ?" Jonathan : "Ça faisait pas partie du plan..." MJ : "Celui qui vous a engagé payera ce qu'il faudra." Bastien : "Pouvez-vous garantir notre protection ?" MJ : "Dans cette forteresse non, c'est pour ça qu'il faut se dépêcher."

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

On trouve ici de nombreux indices d'un mélange des responsabilités et des animations, entre narration, discours direct et discussion des joueurs ; le choix de la place des guillemets pendant la retranscription du passage s'est ainsi avérée problématique. Le personnage du Prince de Condé est à ce titre le meilleur exemple, ce qui s'explique aussi par l'incarnation naturellement moindre qu'en propose le meneur de jeu. Celui-ci adopte un ton pour le faire parler, dont la marque principale est l'essoufflement du personnage. Les explications qu'il donne se réduisent à une chaîne logique tendant à décrire la position du personnage, or jamais un prince ne dirait « je ne risque plus rien si je ne suis pas un traître », par exemple. La logique de jeu prend ici clairement le pas sur la narration. L'argumentation qui suit est aussi bien celle du personnage qui veut retourner en prison que celle du meneur de jeu : « *il faut bien que quelqu'un ouvre les cellules et reparte avec les clés* » sous-entend « pour les besoins du scénario et la cohérence de l'histoire ».

L'argumentation de Maxime se réduit elle aussi au minimum fonctionnel. Il y intègre la narration de ses actions : « *Vous connaissez le chemin, nous on repart dans l'autre sens* » peut à la fois être compris comme une parole fictive adressée au Prince de Condé et comme l'accomplissement de l'action évoquée, puisque les autres joueurs demanderont par la suite si le personnage de Maxime est déjà parti. Son expression, par ailleurs, ne se distingue pas selon les situations et tient de celle de la conversation : le « *point barre* » ne correspond pas tant à une simulation anachronique d'un personnage médiéval qu'à une remarque du joueur au meneur de jeu. De même, le « *qu'est-ce qui se passe ?* » du début de la conversation

est aussi bien une demande du joueur au meneur de jeu que du personnage au Prince de Condé. La modalisation claire de l'expression du personnage ne clarifie pas pour autant la situation, et il arrive à plusieurs reprises à Yann de mêler son accent italien à des discussions entre joueurs.

Ces mélanges tiennent ici en partie à l'affaiblissement des parenthèses internes, des marqueurs conventionnels du discours direct ; l'animation de Maxime est relativement uniforme, tandis que celle du meneur de jeu tend à s'effacer ; à qui attribuer le « o*n y retourne* » ? Au meneur de jeu tentant de motiver ses joueurs ou au personnage du Prince de Condé ? L'animation du discours n'est alors plus attribuable, et pour cette dernière réplique le ton du meneur de jeu oscille clairement entre la détermination du personnage et l'amusement du joueur qui dévoile une articulation surprenante de son scénario. Entre personnage et joueur, la distinction est difficile et les joueurs s'en soucient parfois peu. Ils en ont l'habitude et en plaisantent même, comme en témoigne la réaction à ma remarque : « *Tu vas pas crier, c'est mission infiltration quand même* ». Par ce trait d'humour, le meneur de jeu modalise l'ambiguïté même des discussions entre personnages, ne prenant pas « vraiment » en compte leur situation au sein de l'univers fictionnel.

2- Problèmes personnels et partage du travail créatif

Jean-Marie Schaeffer, établissant une typologie des différents vecteurs d'immersion, distingue entre la « *simulation d'actes illocutoires* » et la « *substitution d'identité narrative* [171]». La première consiste à feindre mentalement la narration que l'on ferait d'un événement auquel on aurait assisté ; c'est le procédé de feintise du récit à la troisième personne, lorsque le narrateur n'y est pas personnifié. La seconde, par contre, procède en amont en proposant la feintise non pas de paroles mais d'une identité, celle du personnage qui parle à la première personne.

Notons cependant que la différence établie par Schaeffer entre ces deux vecteurs semble assez fragile, dès lors qu'un acte de narration doit être rapporté à un narrateur, fut-il omniscient, et peut donc être considéré comme une substitution d'identité. Par ailleurs, malgré la critique que Schaeffer fait des théories de Käte Hamburger, il semble en effet pertinent de prendre en compte la spécificité de la fiction hétérodiégétique où le narrateur à la troisième personne semble s'effacer derrière ce qu'il décrit – qui diffère de celle où il se permet des modalisations, des commentaires, voire une identité. Refusant de faire de la fiction le résultat d'un procédé mimétique, cette universitaire allemande considère que la fiction hétérodiégétique n'imite aucun discours réel, du fait de plusieurs de ses caractéristiques, dont l'usage de la troisième personne [172]. Le jeu de rôle, cependant, est absolument inclassable au regard de ces définitions, entre autres du fait qu'on y utilise tout à la fois la première, la troisième et surtout la deuxième personne – une première pour le récit. La conversation mêle ces niveaux et leurs focalisations sans en prendre soin, si bien qu'on ne sait plus qui est qui ; où est donc le narrateur ?

La présence d'un cadre pragmatique et la parenté du jeu de rôle avec l'improvisation le différencient fondamentalement du récit, et à ce stade de notre travail il peut sembler peu utile d'y faire à nouveau allusion ; on verra cependant en quoi la notion de focalisation y est féconde. Originellement centrée sur le travail réceptif du lecteur, simulé par le créateur,

[171] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.246

[172] Hamburger Käte, *Logique des genres littéraires*, Seuil, 1957, cité par Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.262

on verra qu'elle se double d'un équivalent créatif dont elle ne peut se séparer, si bien que l'ambiguïté du point de vue du joueur dénote aussi un flou dans la division du travail créatif.

a. Le meneur de jeu, créateur d'espaces de jeu

On identifierait facilement le meneur de jeu à un narrateur omniscient, lui qui connaît les surprises qui attendent les joueurs au détour de l'intrigue qu'il a construite. Il utilise d'ailleurs très facilement la troisième personne pour ses descriptions, ce qui semblerait le dégager de la narration ; la deuxième personne, cependant, garde sa prédilection. Du point de vue de la conversation, elle est une adresse à un joueur ; du point de vue de la narration, elle permet d'intégrer les personnages dans la fiction, et sa valeur pragmatique est utilisée pour lier les joueurs autour de la table. La deuxième personne permet en effet au meneur de jeu de décrire les lieux, les situations dans lesquelles « vous vous trouvez », les événements auxquels « vous assistez »...

Prenons l'exemple de la description que me propose le MJ du sous-sol de la société des tissus pendant la partie « Prince de Condé » :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

On voit ici comment le meneur de jeu est amené à alterner entre une description à la troisième personne objectivante et une perspective centrée sur les personnages, marquée entre autres par l'usage de la deuxième personne. L'hésitation entre « tu es » et « c'est » au début de la description en est l'élément le plus marquant ; l'usage familier du « t'as » d'une part, l'impersonnel « y a » d'autre part en forment une autre alternance. Le MJ évoque tantôt des longueurs objectives (« trois mètres de long ») mais utilise surtout des adverbes de localisation qui centrent clairement la description sur ma position dans la salle : « à droite », « au fond », et même « de l'autre côté » ou le côté « autre » ne désigne pas un point de vue alternatif mais un côté caché, à savoir l'intérieur du guichet. Fidèle à la tradition du donjon, le meneur de jeu propose enfin des amorces scénaristiques, des objets avec lesquels interagir (les bureaux, les tissus, les guichets) et des issues pour découvrir de nouveaux lieux (les escaliers). Notons par ailleurs que la description est presque exclusivement visuelle : le meneur de jeu décrit les impressions perceptives du personnage, et simule pour celui-ci une expérience proche du cinéma.

b. Le tempo du récit

La gestion du temps du récit ne dépend pas du meneur de jeu, mais avant tout du rythme des discussions autour de la table ; ce sont les joueurs qui en sont les auteurs. Lorsque ceux-ci, cependant, s'engagent dans une voie, c'est au meneur de jeu de donner un rythme à l'histoire :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

On voit bien là deux tempos du récit : dans un premier temps, les personnages descendent jusqu'au sous-sol en alerte, d'autres s'évadent, et l'on n'attend que l'arrivée des gardes. Tous se pressent pour profiter de cet instant fugitif et particulièrement riche en événements ; le meneur de jeu doit tenir le rythme imposé par la tension du récit, malgré la densité d'actions en cours autour des personnages. Il doit alors se tenir en haleine pour les décrire, hésitant à plusieurs reprises, multipliant les évocations imagées pour aller plus vite ; la scène, pour simplifier, est décrite comme un processus démultiplié : « l*es gens ils se libèrent, ils lancent à la cellule du voisin et ils courent* ». Le personnage détenteur des clés, notamment, fait son irruption dans l'univers sans la moindre dénomination : on voit bien ici

que le jeu de rôle est avant tout une feintise d'actions, puisque celles-ci suffisent à définir un personnage non-joueur.

Puis le temps ralentit sur ma demande : le personnage est-il « *en train* » d'ouvrir sa cellule ? Il « *essaie* », « *à l'aveuglett*e »... Une même séquence narrative est alors décrite plusieurs fois, traduisant ce changement de rythme. Le personnage-joueur, par ses questions et ses discussions avec les autres joueurs, a ainsi le pouvoir de ralentir la course du meneur de jeu, voire de totalement l'arrêter s'ils veulent discuter des décisions à prendre ; puis inversement l'accélérer et sauter à la suite lorsqu'ils estiment ne plus vouloir agir. La volonté du joueur est reine ; en bon cartésien, il peut prendre le temps qu'il souhaite pour réfléchir et aller s'installer devant son poële. L'action ne le force à réagir que rarement ; l'exemple cité plus haut de la discussion avec le Prince de Condé, ainsi, se teinte d'une atmosphère d'urgence palpable qui pousse les joueurs à agir vite.

c. Commentaires du narrateur et focalisation interne

Lors des descriptions, l'univers se dessine donc autour du joueur et se centre sur lui. Le meneur de jeu ne fait finalement qu'un exercice simpliste de phénoménologie. Il n'est cependant pas un narrateur neutre et effacé et modalise son discours :

(*extrait de la partie « Prince de Condé »)*

Plusieurs marqueurs classiques de la modalisation trouvent leur place dans ce passage, et notamment dans la description particulièrement dépréciative de la course et de l'impression qu'elle laisse au personnage de Yann. Le meneur de jeu décrit les impressions du personnage de Yann, dans une forme de discours indirect libre. L'usage de l'expression « Attention ! » est par ailleurs intéressant et montre assez bien l'ambivalence que peuvent prendre les paroles des joueurs en fonction du point de vue considéré : il traduit dans le même temps cette focalisation interne du meneur de jeu, qui prendrait la place du personnage repoussé en le considérant comme un danger, mais il s'agit aussi d'une adresse pragmatique du meneur de jeu à son joueur, qui le prévient d'un danger qui menace son personnage.

Le meneur de jeu dis « tu » ou « vous » à ses personnages, et se met de cette manière fictionnellement à leur place, mêlant adresse verbale et feintise d'identification. En tant que joueur, il influe sur son propos en modalisant un jugement, et débattra même ouvertement avec ses joueurs de la démarche à suivre : faut-il ou nous adopter telle stratégie d'action ? Est-elle possible, plausible, sage ? C'est ce qu'on a pu voir avec la figure du Prince de Condé, qui se fit la voix du meneur de jeu au sein de l'univers fictionnel. Le narrateur, très clairement, n'en est donc pas un, et il joue au même titre que les autres.

d. Jouer à la première personne

Le vecteur d'immersion, pour les joueurs, semble bien être le troisième de la typologie que Jean-Marie Schaeffer établit, celui de « *la substitution d'identité narrative* [173]» propre à la fiction homodiégétique. Il s'agirait alors pour le rôliste non pas de feindre un acte de narration, comme c'est le cas dans la fiction hétérodiégétique, mais de feindre *être l'auteur* des propos qu'il tient. Dans un récit à la première personne, le narrateur raconte ce qui lui

[173] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.246

arrive ou lui est arrivé, et crée ainsi un « *Je-origine fictif* [174]» de la fiction à partir de laquelle il la perçoit, pour reprendre l'expression de Käte Hamburger.

Ce « Je-origine » semble cependant bien moins stable que dans les biographies, et plutôt qu'une origine il semblerait qu'il y en ait plusieurs. Le joueur, en effet, écoute autant qu'il parle, et une première interprétation voudrait alors qu'il change de point de vue à chaque nouvelle réplique, sautant d'un personnage à l'autre. On commence à voir que la théorie littéraire du récit montre ses limites. Il est en effet très rare que le joueur se positionne ainsi en simple spectateur, car il garde la responsabilité de son personnage au sein de l'univers et peut à tout moment le faire intervenir dans le cours de l'histoire. Il doit analyser la situation de son point de vue et procéder à un travail créatif dont découleront ses prochaines répliques.

Le joueur semble donc être dans une situation plus proche d'un autre procédé de feintise décrit par Jean-Marie Schaeffer, celui de la « *substitution d'identité physique* » induisant une « *identification allo-subjective actantielle* ». Dans les jeux vidéos d'aventure, « *le joueur est représenté à l'intérieur de l'univers fictionnel par un personnage qui interagit avec d'autres personnages* [175]» et surtout « l*e sujet réel est appelé à devenir lui-même un élément causal à l'intérieur du monde fictionnel* [176]». L'interactivité est en effet la caractéristique majeure du jeu de rôle ; à l'inverse des médias numériques, il n'offre cependant pas les conditions d'immersion totale que procure l'environnement multimédia, recourant à la feintise de perception visuelle et sonore d'un monde fictionnel. Le joueur, au contraire, doit faire preuve d'imagination et se représenter mentalement la situation, cela par des procédés plus traditionnels de feintise liés au roman. Comme on l'a vu, cette représentation est avant tout visuelle ; lorsqu'on demande aux joueurs de la partie « Perdus dans le futur » de décrire des personnages, ils précisent à la fois leurs potentiels en terme d'action narrative et surtout leur aspect physique, bien que celui-ci n'ait aucun rôle particulier dans l'histoire. C'est d'ailleurs aussi le cas lors de l'écriture des *backgrounds* des personnages.

La présence du personnage au sein de l'univers, cependant, se manifeste avant tout par des actes. Les verbes d'action sont d'ailleurs nombreux dans les énoncés du joueur ; « je me lève », « je me cache », « j'écoute », « j'attends », « je prends mon arquebuse et je tire »... On voit donc bien comment le mode d'immersion du jeu de rôle peut présenter une parenté avec le jeu vidéo ; de la même manière, le personnage de jeu vidéo est représenté visuellement et le joueur le voit exécuter les actions qu'il lui ordonne de faire. Le joueur évoque tour à tour son point de vue engagé et celui du narrateur décrivant la scène, s'en rapprochant et s'en éloignant tour à tour.

Bien que gardant son personnage sous la main, il arrive cependant assez souvent que le joueur se mette dans le même temps à la place de ses camarades, comme en témoigneront ses commentaires menés suite aux péripéties aériennes du personnage de Maxime :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

La surenchère d'exclamations de joie témoigne ainsi de la capacité d'identification aux personnages des autres dont peuvent faire preuve les joueurs au cours de la partie : Maxime propose une première exclamation de joie assez banale, que les autres joueurs, meneur de

[174] Hamburger Käte, *Logique des genres littéraires*, Seuil, 1957, cité par Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.246

[175] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.310

[176] Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.313

jeu comme PJ, trouvent trop faibles ; ils proposent alors des interprétations alternatives de la même action. La particularité narrative à laquelle ce dialogue fait suite n'y est pas pour rien : pendant quelques minutes, les joueurs ont tous assisté aux multiples jets de dé de Maxime et à ses échecs. Leurs personnages, par ailleurs, sont eux aussi positionnés à la fenêtre du bâtiment fictif ; c'est finalement aussi de leur empathie fictive que procède cette identification. Les exclamations relèvent cependant avant tout du cadre de la conversation, les joueurs partageant ainsi leur soulagement de voir le personnage arrivé à son but. Il demeure, par ailleurs, qu'on ne sait finalement pas vraiment ce que De Carolis a dit en haut du mur ; la proposition d'alternatives rend ainsi la situation indécidable.

L'univers naît autour des personnages, et ceux-ci sont distincts ; chacun d'eux l'envisagera alors différemment, mais il lui arrivera, lorsque c'est au tour d'autres joueurs de s'exprimer, de s'intéresser à des personnages qui peuvent être distants dans l'espace fictionnel, voire même dans le temps lorsque ceux-ci mènent des enquêtes en parallèle. Les points de vue se juxtaposent alors, s'alternant à la manière des champs cinématographiques, ou s'intégrant en un même point de vue neutre, peut-être, lorsque le groupe progresse d'un même mouvement.

e. Le viol de la frontière sacrée : un univers négocié

Le dispositif ludique du jeu de rôle repose donc, à première vue, sur une répartition des tâches simple : le joueur se charge de présenter les actions d'un personnage et le meneur de jeu lui présente un environnement fictionnel. Le jeu de rôle institue ainsi fictivement la séparation kantienne entre l'homme et le monde ; dans l'univers de jeu, le personnage n'est pas tant transformé par son histoire que par la conscience qui l'anime, celle du joueur, véritable fantôme dans la machine comme on le verra.

Il semble cependant que la situation s'avère bien plus complexe ; on l'a vu, la focalisation des joueurs évolue, et par suite leur discours porte sur un champ plus large que ce qui leur a normalement été attribué. Le meneur de jeu de la partie « Prince de Condé », notamment, s'avère être un véritable mangeur de joueurs. Les jets de dés « intellectuels », notamment, lui demandent en effet de délivrer aux joueurs un contenu de savoir qui du même coup leur échappe, et lui offre parfois la possibilité d'influer sur la partie :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

L'emploi des expressions « se rendre compte » et « se dire que » montre assez clairement comment le MJ crée ici l'état mental du personnage, en tant qu'état de connaissances cependant orienté : les informations délivrées ont pour objectif de résoudre l'interaction entre les deux personnages et de les unir dans l'objectif qu'a fixé le meneur de jeu pour eux.

L'inverse est aussi possible, et dans leurs discussions avec le meneur de jeu, les personnages négocient l'univers plus que ne l'acceptent. Avec le meneur de jeu de la partie « Prince de Condé » cependant, la négociation porte aussi sur les personnages eux-même, ou plus exactement sur leur situation dans l'univers :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

Il s'agit ici de savoir si le personnage de De Carolis dispose d'une renommée ou non. L'enjeu n'est en fait pas de grande importance pour le récit ; toujours est-il que le MJ le prend à cœur. Tandis que Maxime, bien que n'espérant pas vraiment gagner, évoque les scénarios précédents pour justifier son propos, le MJ joue de son autorité de MJ pour imposer son opinion, et recourt à l'affectif en singeant le personnage de Maxime. De nombreux autres cas

de négociations pourraient être cités ; lors de la partie « Perdus dans le futur », pour savoir comment communiquer avec les êtres du futur, je remarque que ceux-ci lisaient des textes écrits en phonétique, et propose de retrouver l'ordinateur qui a produit ces documents. Cela vient aussi de la stratégie du meneur de jeu, qui s'avérait différente ; il m'expliqua après la partie qu'il considérait que c'était au joueur de faire sa partie, et qu'il ne représentait que l'univers comme contrainte, quitte à ce que les personnages en subissent les conséquences. C'est finalement tout un jeu sur l'univers qui s'orchestre, ce qu'on va étudier dans la partie suivante.

B/ Un monde fissuré : la vérité fictionnelle en danger

Le jeu de rôle repose sur un faisceau de vecteurs mimétiques conversationnels plus ou moins flous, et l'univers qu'il crée n'en est que plus fragile. C'est d'ailleurs grâce à cela que les joueurs peuvent en faire usage ; la vérité fictionnelle devient alors un enjeu problématique.

1- A la recherche d'une réalité

a. Le joueur enquête

Jean-Marie Schaeffer, comme on a pu le dire, estime que la fiction naît dès lors qu'il y a découplage entre nos représentations et la valeur de vérité ou de possibilité que nous y accordons. Le jeu de rôle, comme son descendant informatique, bouleverse les clivages du fait de l'activité cognitive intense qu'il demande aux joueurs. Celle-ci ne se rattache pas à la réalité mais à l'affirmation fictionnelle ; au sein de l'univers fictionnel, chaque affirmation se voit dotée d'une valeur de vérité ou de possibilité. Le lecteur d'un roman, cependant, adopte lui aussi une posture cognitive, retient les événements qui se déroulent pour comprendre ceux qui les suivent, voire cherche des indices pour trouver la vérité fictionnelle – notamment dans le cas des romans policiers. Il semble cependant que l'interactivité et la fragilité de l'univers fictionnel engendrent une activité cognitive bien plus importante, puisque le joueur, pour participer à la fiction, questionne perpétuellement le MJ sur l'univers, et construit des raisonnements à partir des informations qu'il lui délivre. Il poursuit un objectif, qu'il s'agisse de celui de la mission ou de la quête, et doit pour cela manipuler son environnement. Les parties débutent ainsi facilement par une phase d'observation, où les joueurs cherchent des informations sur les lieux qu'ils doivent investir, les personnages qu'ils doivent rencontrer... Même les super-héros de la partie « Centrale nucléaire au Québec » iront voir sur Internet où celle-ci se situe, puis de près si le bâtiment dispose de portes. Les chercheurs de la partie « Prince de Condé », eux, iront glâner des informations à la taverne, sur les places d'Orléans ou en bibliothèque, pour savoir comment est gardée la prison, quelles en sont les issues, où y est emprisonné le prince de Condé, comment réaliser un faux document officiel... L'enjeu informationnel demeure central dans le cadre des enquêtes.

Les scènes d'action sembleraient changer la donne, mais elles se structurent toujours autour d'échanges informationnels : ainsi, arrivant au rez-de-chaussée du donjon, les personnages-joueurs de la partie « Prince de Condé » se trouvent dans la pénombre ; deux portes sur la gauche, au loin, un couloir avec deux torches, en face une autre porte. Laquelle faut-il prendre pour descendre aux geôles ? Y a-t-il une présence dans le couloir ? Peut-on approcher sans être vu ? Le travail informationnel semble dans ces situations tout aussi important.

b. L'univers double

Le questionnement cognitif est présent dans n'importe quelle fiction, comme l'a montré Thomas Pavel en mobilisant la théorie des mondes possibles pour l'analyser ; celle-ci dépend fondamentalement du critère de vérité, et Pavel propose ainsi la définition de Livres sur chaque monde, contenant l'ensemble des propositions qui y sont vraies[177]. L'incomplétude des mondes fictionnels tend habituellement à rendre un certain nombre de propositions indécidables, ne relevant plus du vrai ni du faux : quel métier exerçait Sherlock Holmes ? Avocat ou médecin ? Les mondes fictionnels des jeux de rôle présentent sur ce plan une nette spécificité : le manuel, décrivant la géographie et la structure sociale d'un monde, fournit justement un Livre de réponses à la possible incomplétude de la fiction.

Il est parfois invoqué pendant la partie pour justifier une affirmation, mais ce ne fut pas toujours le cas dans celles qui font l'objet de mon étude. Dans la partie « Prince de Condé », les informations relevaient autant de l'univers de jeu que d'une connaissance des régimes féodaux au sens large. Dans le cadre de la campagne de *Priax*, l'univers jouait un rôle bien plus présent, du fait notamment de sa complexité ; il nous fallait distinguer les membres de différentes familles, leur rang social... La partie « Perdus dans le futur » présentait enfin une spécificité : l'univers avait été décrit aux joueurs avant la partie, mais ceux-ci devaient feindre de l'ignorer. Il s'agissait dès lors d'user de sa logique quotidienne pour comprendre cet environnement, mais notre connaissance en tant que joueur venait orienter notre action ; nous cherchâmes, par exemple, à faire communiquer les personnages avec des fourmis que nous savions télépathes. L'univers fictionnel est donc perçu par le joueur de manière double : il est tout d'abord l'environnement « concret » de jeu, bien entendu, à savoir celui qui se dessine au long du scénario autour des personnages, mais c'est aussi l'univers modélisé de manière abstraite par le livre de jeu.

Il arrivera cependant assez rarement que ces deux univers entrent en conflit ; l'univers théorique est assez généralement la matrice de la création des situations fictionnelles. Les propriétés de celles-ci, cependant, devront être intégrées au modèle tôt ou tard, et surtout à sa cohérence.

c. Cohérence et inférence

L'univers fictionnel, comme tout autre, est soumis à ce que Thomas Pavel nomme la contrainte de cohérence. C'est sur elle, entre autres, que vont compter les rôlistes pour appréhender l'univers ; si jamais un événement survient auquel ils ne pouvaient pas s'attendre, ils l'appeleront au secours, ou au contraire en seront les victimes lorsqu'ils n'ont pas su faire preuve de « bon sens ». Pour la mettre en œuvre, ils recourent à ce qu'on appelle en théorie de la fiction l'inférence ; ils intègrent à l'univers de jeu des vérités qui lui sont extérieures, conformément à ce que Marie-Laure Ryan appelle le « principe d'écart minimal » entre la fiction et la réalité, qui exige que « *nous [interprétions] le monde de la fiction et des propositions contrefactuelles comme étant aussi semblable et possible que la réalité telle que nous la connaissons* [178]». Ce principe sera en usage aussi bien pour interpréter l'histoire que pour y agir.

Citons à ce titre l'exemple de la partie « Perdus dans le futur » et ses problèmes de communication ; pour les résoudre, les joueurs devront finalement se poser des questions

[177] Pavel Thomas, *Univers de la fiction* – édition française, collection Poétique, Paris, Seuil, 1988, pp.68-71

[178] Ryan Marie-Laure, « Fiction, Non-Factuals and the Principles of Minimal Departure », *Poetics*, VIII, 1980, cité par Pavel Thomas, *Univers de la fiction* – édition française, collection Poétique, Paris, Seuil, 1988, p.112

réelles, à savoir celle des moyens de communication avec une langue étrangère. Les réponses apportées correspondront parfaitement à une situation réelle : l'animation du discours par les joueurs sera particulièrement expressive, autant par les gestes que par le ton de la voix. Le dessin sera utilisé sans grand succès ; la meilleure méthode restera celle de la désignation d'objets, qui résultera dans le type d'énoncés suivants : « *Je dis " fourmi " et je lui montre la fourmi* ». On essaiera aussi d'inculquer des concepts à la pauvre Maya qui tente d'apprendre la langue des personnages, ce qui obligera les joueurs à s'approprier les sciences de la communication : la communication, notamment, sera expliquée comme le regroupement de ses moyens (lire, écrire, parler, dessiner), ce qui peut laisser pensif...

On voit donc ici comment le jeu de rôle reprend à son compte les connaissances et surtout la logique développée par les joueurs dans le monde réel. Ce type de situations n'est cependant pas anecdotique, il constitue l'essentiel du jeu ; la fiction se nourrit ainsi de la réalité, par son principe de cohérence, et le joueur enferré dans la conversation se pose des problèmes théoriques finalement proches de ceux du philosophe, et son action pratique découle de l'élaboration d'une véritable science fictionnelle. Se plaçant ainsi à un second niveau de réflexion, celui de la compréhension théorique et pratique du monde, le joueur pourrait en oublier, l'espace d'un instant, qu'il s'agit d'une fiction.

d. La densification de la référence : essai de phénoménologie

La description du meneur de jeu est marquée par un style, fait de langage commun et de références littéraires : l'écriture narrative est d'ailleurs l'une de ses références au cours de l'expression : « *A l'entrée, deux gardes, qui ont un casque et qui gardent, avec leur lance, les yeux fatigués et l'air assoupi* », annonce le meneur de jeu de la partie « Prince de Condé ». La double juxtaposition finale est une des traces du style littéraire dans la narration, parmi d'autres ; mais globalement et notamment dans cet exemple,la manière dont le meneur de jeu donne naissance à une situation ou un être fictionnel se présente avant tout comme une accumulation numérique de ses composants ou de ses qualificatifs.

L'être fictionnel prend par là-même peu à peu une consistance aux yeux du joueur ; car si les rôlistes interrogent l'univers fictionnel, c'est entre autres pour échapper à sa fugacité, lui donner force et consistance, et surtout unir leurs représentations à son sujet. Chaque joueur a en effet un point de vue sur la fiction, et le partage de références donne l'impression au joueur d'une réalité fictionnelle. Les propriétés de chaque élément fictionnel, questionnées par les joueurs, se précisent, se multiplient, et leur profusion donne l'impression d'une convergence vers un objet unique. Considérons le cas suivant :

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

Deux dynamiques contraires travaillent ici la réalité fictionnelle : l'attention du groupe se focalise progressivement sur les rouleaux de tissu, mais dans le même temps le groupe se dissipe, et les multiples prises de parole rendirent la retranscription difficile. Comme dans n'importe quelle conversation, les joueurs se laissent porter par leurs mots et dérivent de leur sujet initial, dissolvant la possibilité d'une fiction partagée. Cela n'empêche pas les rouleaux de tissu de prendre corps : initialement part du *decorum* de la pièce, ils prennent d'abord des dimensions précises (« *deux mètres de long* »), puis sont envisagés comme outil fictionnel : peuvent-ils servir de corde ? Sont-ils transportables ? Ayant gagné une taille objective, un poids subjectif (« *lourd* ») et des fonctionnalités (utilisable comme une corde, plus tard comme baudrier), l'objet s'enrichit ainsi progressivement pour devenir un véritable élément de la fiction. Chaque nouvelle propriété, inventée par le meneur de jeu, restreint le champ des possibles à leur sujet, pour peu à peu leur donner une vérité précise, voire une réalité.

Le personnage de Flandin est un autre exemple marquant, à plus long terme cependant : il naît d'un simple champ de possibles, mon personnage, tentant le coup de bluff, s'inventant un réseau de relations sociales pour faire parler un tavernier. Un des noms proposés, Flanders, est acceptée par le MJ, et le tavernier évoque un garde du nom de Flandin, puis donne par la suite l'adresse de sa maîtresse. D'un simple nom, il acquiert quelques caractères ; il est garde, connaît un tavernier et a une maîtresse. Mon personnage et celui de Yann décident de se rendre à l'adresse donnée ; le personnage est croisé, prend un aspect visuel (petit et gras), et une première interaction sera organisée avec le vol de sa bourse. Il gagne la parole lorsqu'il est abordé par Di Santa Veronica, et un caractère du fait de l'animation qu'en propose le MJ ; le personnage est bourru et niais, tente de frapper son interlocuteur mais ne comprend finalement pas le chantage de celui-ci et le prend à la légère. Lié désormais par une relation aux personnages-joueurs, il interviendra à nouveau lorsque Di Santa Veronica l'invite à manger. Le personnage n'est alors plus créé dans l'instant par le MJ, contraint par les interventions précédentes à en donner une interprétation cohérente ; bon vivant, il sera amateur de vin, mais sa stupidité l'empêchera toujours de donner une information utile aux joueurs.

Une fois encore, l'interaction entre personnages-joueurs et meneur de jeu, guidée par un principe d'utilité narrative, donne naisssance à un objet fictionnel. Le personnage de Flandin, par ailleurs, vient fournir le contre-exemple d'une règle particulièrement vivace en jeu de rôle : l'aspectualité des êtres fictionnels y est avant tout visuelle, et seuls certains personnages se voient dotés d'une véritable incarnation, qui reste cependant plus qu'archétypique. Les images sont nombreuses dans les livres de règle, et il ne saurait exister dans le Manuel des Monstres de D&D une seule créature fantastique pour laquelle ne serait fournie qu'une description. Les personnages des joueurs eux-même sont une image, que leur créateur peut dessiner dans l'emplacement réservé des fiches de caractéristiques, ou décrire dans le *background*. Au cours de la partie « Perdus dans le futur », la création de personnages fut libre ; je demandai à Philippe de me décrire le sien, et celui-ci commença immédiatement par m'évoquer son aspect physique. Enfants de la télévision et du jeu vidéo, les rôlistes d'aujourd'hui sont des Saint-Thomas : en matière de référence fictionnelle, ils ne croient qu'à ce qu'ils voient.

2- Fragilités de l'univers : déchirures et parallèles

On l'a vu, chaque joueur, malgré ses efforts d'union avec les autres, se fait sa propre image de la fiction ; il arrive donc nécessairement, comme dans la réalité, que les différentes perspectives soient en désaccord. Dans le meilleur des cas, on fera appel à la cohérence du monde ; on dira alors qu'il y a déchirure, et les joueurs négocieront pour recoller les morceaux. Mais assez souvent, les interprétations possibles échappent tout simplement au principe de vérité ; l'expérience fictionnelle se structure alors comme un univers de possibles, sans décider entre l'un ou l'autre. Le fil directeur de notre paragraphe sera une corde qui, dans la partie « Prince de Condé », génère de multiples interprétations.

a. Déchirures

(extrait de la partie « Prince de Condé »)

La confusion naît ici d'un manque de précision de la part du meneur de jeu : faisant partir ses joueurs sur la corde, il leur fait jeter des dés jusqu'à affirmer qu'ils sont « arrivés », sans leur préciser où. Dans le cas de Maxime, cependant, il avait précisé qu'il se hissait « sur le mur », d'où ma question au meneur de jeu.

Partant de l'hypothèse qu'ils sont sur le toit, les personnages-joueurs commencent à échafauder la suite de l'histoire. Le rouleau de soie pris dans la société des tisserands doit être accroché à la corde pour leur permettre de descendre le long du fort ; Maxime envisage cependant une autre possibilité, celle de passer par une fenêtre. Deux possibles s'articulent donc déjà dans un premier monde fictionnel. Mon intervention vient rompre le cadre fictionnel, en en questionnant les présupposés ; le meneur de jeu est alors déjà absorbé par l'histoire qui a déjà commencé, et réfléchit à la question de Maxime plus qu'à la mienne. Il réalise après coup qu'il s'est laissé entraîner par les autres joueurs, et me rejoint sur ma position.

Le cadre de la fiction est rompu, puisqu'il n'y a plus de partage. C'était cependant le cas depuis un bon quart d'heure, les différents joueurs grimpant à la corde sans savoir où ils allaient. La possibilité d'une déchirure remet donc en cause l'existence d'un cadre fictionnel modalisé, dont l'interprétation serait partagée. Plus qu'une modalisation, la fiction rôliste se révèle alors être une fabrication de la part de chacun des acteurs, pour reprendre la typologie goffmanienne ; chaque joueur évolue dans un univers de représentations mentales qu'il se construit au cours de la conversation, et qui peut diverger de celle des autres joueurs. Le sens de la fiction n'est pas garanti.

Le débat s'enclenche alors. Pour réunir les représentations, deux éléments récurrents sont à noter, à savoir l'usage du déictique « là », censé désigner cet espace mental de la fiction, et le recours à un schéma établi plus tôt. La carte, encore une fois, joue un rôle important dans l'appréhension de l'espace rôliste, et permet d'unifier les représentations. Face au désarroi de Maxime, qui « d*epuis le début* » se voyait au sommet du donjon, le meneur de jeu choisit de faire une entorse à la cohérence du récit pour concéder que les personnages sont sur le toit : « *ça marche* ». Cette cohérence avait de toute manière pris fin, et plusieurs énoncés fictionnels mis bout à bout auraient été contradictoires puisque se basant sur des hypothèses différentes. La fiction ne se définit donc pas de manière intemporelle et acquise ; c'est un cadre en permanence renouvelé, et chaque nouvelle assertion en ouvre un nouveau. L'interprétation qu'en font les joueurs les réunit à chaque fois dans une nouvelle modalisation, ou en exclut certains par des procédés de fabrication.

Il s'agit alors de rétablir la confiance en la fiction, de restaurer la feintise ludique partagée ; pour ce faire, les joueurs développent la vérité sur laquelle ils se sont accordés, ceci pour éviter de nouvelles discordes et pour redonner de la consistance à la fiction. La corde n'a pas bougé, elle, et on se repose dessus ; le meneur de jeu peut alors enfin répondre à la question de Maxime et se remettre à créer (des « *fenêtres avec barreaux* »). L'intervention de Jonathan, enfin, marque le retour aux représentations partagées : procédant par inférences, elle propose un raisonnement logique basé sur le principe d'écart minimal. Le principe de cohérence, important ses mécanismes du réel, vient rassasier un univers fictionnel affamé.

b. Parallèles

Les personnages-joueurs, sur le toît du donjon, apprennent que le Prince de Condé veut retourner dans sa cellule. Une discussion s'ensuit ; le personnage de Maxime, ne souhaitant pas l'aider, s'agrippe à la corde suspendue au-dessus du mur de la prison et commence son escalade malgré son absence de dons d'équilibriste. Jonathan : Toi tu t'es cassé ? MJ (riant) : Il va tomber, il va frapper à la porte pour rentrer... Jonathan : T'es sur la corde là ? Maxime : Oui. Jonathan : Je fais : « Reviens sinon je coupe la corde ». Rires. Maxime : Coupe la corde, moi

je veux rien avoir à te demander... MJ (hilare) : Il va tomber dans la cour, tu vas le voir grimper ou pire...

(*extrait de la partie « Prince de Condé »*)

Dans cet épisode, la tension dramatique monte autour de l'éventualité d'une rupture de la corde. Personne, finalement, ne la coupe « pour de vrai » ; mais c'est presque tout comme. L'action est évoquée au discours direct par Jonathan, discours clairement enchâssé dans le cadre de sa narration. Elle est alors posée comme éventualité, comme possible par le connecteur « sinon » qui en fait une menace. Le personnage de Jonathan menace celui de Maxime comme les deux joueurs auraient pu le faire dans un cadre social normal. La rupture de la corde prend cependant des proportions inattendues, et alors même qu'elle n'a pas lieu tous se la représentent ; en témoignent les éclats de rire. Le MJ notamment évoque la chute du personnage de Maxime dans un futur à valeur hypothétique, mais dont la réalité représentationnelle est déjà présente. Le verbe, on l'a vu, est dépositaire d'une très forte puissance, et on voit donc bien comment la seule évocation d'une action, même modalisée par un sinon, donne lieu à des conséquences pour l'univers fictionnel. La chute du personnage n'est déplacée de la trame narrative « réelle » vers un possible fictionnel que de justesse. La fiction rôliste ne réussit donc pas à contenir les limites de la représentation : quelques secondes avant la menace, le MJ songeait déjà à la chute du personnage de Maxime, cette fois du fait de son faible score d'Escalade. Le hasard, comme la décision du joueur, fait émerger un champ des possibles qui font tous partie intégrante de l'expérience fictionnelle.

Conclusion

A cheval entre cadre pragmatique et fictionnel, entre discours direct et narration, on a pu montrer combien les vecteurs d'immersion du jeu de rôle s'avèrent ambigüs. Comment distinguer réel et fiction, quand rien ne les distingue formellement ? « *La conversation*, disait Goffman, *est une sorte de dépôt d'ordures de la structure, une décharge où l'on retrouve les restes et les fins de série des activités de cadrage de notre culture.* [179]» Il semblerait en effet qu'y construire un cadre fictionnel s'avère une mission très difficile ; les rôlistes sont pourtant de bonne volonté, et font leur possible pour unifier leurs représentations. La fiction reste malgré tout à cheval entre modalisation et fabrication, ou même simple ensemble de possibles.

La fragilité de la fiction, cependant, est l'envers d'une très forte présence de l'univers fictionnel : les joueurs, se laissant prendre à l'ambiguïté du jeu, s'y font chercheurs et scientifiques, et en oublieraient facilement qu'il ne s'agit là que d'une affaire d'imaginaire. Le monde du jeu est partagé, avec ses contraintes et ses possibilités, et prend valeur de réalité ; jusqu'à ce que le miroir ne se brise en fin de partie... Par l'immersion intense dans l'univers fictionnel et sa mise en œuvre par la conversation, on peut bien dire, en effet, qu'elle constitue pour le joueur une forme de seconde réalité, chargée de ses contraintes et riche de sens.

Le temps nous manque pour mener à bien l'ensemble de notre étude, déjà bien plus longue qu'il n'était prévu. Il reste encore beaucoup de choses à traiter, et ce serait dommage de le faire trop en hâte, et ce au risque de fatiguer le lecteur. C'est avec regret que j'interromps ici la réflexion, à charge de revanche, peut-être. Au lecteur, donc, de poursuivre la réflexion engagée en direction du cadre ludique, et de l'usage qu'en font les acteurs sociaux, pour démêler l'inextricable écheveau de paroles des joueurs. A suivre...

[179] Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), p.489

Bibliographie

Ouvrages thématiques

Caïra Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, 311 p.

Trémel Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéos, multimédia : les faiseurs de mondes*, Sociologie d'aujourd'hui, Paris, PUF, 2001, 309 p.

Guiserix Didier, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997, 143 p.

Sagot Gildas, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Paris, Gallimard, 1986, 160 p.

Vitale Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, Paris, M.A Editions, 1984, 255 p.

Frank Beau, *Culture d'univers*, Limoges, FYP Editions, 2007, 359 p.

Ouvrages théoriques :

Pavel Thomas, *Univers de la fiction* – édition française, collection Poétique, Paris, Seuil, 1988, 211 p.

Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, 347 p.

Goffman Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Editions de Minuit, 1991 (édition originale 1974), 573 p.

Watzlawick Paul, *La Réalité de la réalité : confusion, désinformation, communication*, Paris, Seuil, 1978 (édition originale 1976), 237 p.

Barthes Roland, *Mythologies*, Points, Paris, Seuil, 1957, 233 p.

Jeux de rôle :

Cook Monte, Sweet Jonathan et Williams Skip, *Dungeons & Dragons : Guide du Joueur*, troisième édition, Wizards of the Coast, 286 p.

Jarowski Jean-Philippe, *Te Deum pour un massacre – livres I, II, III*, éditions du Matagot, 2005

Articles

Peyron David, « Culture geek et logiciel libre : une approche communautaire de..., » consulté le 31 août 2008 sur http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=132

Delahaye Stéphane, « Décès. L’inventeur du jeu de rôle Gary Gygax est mort à 69 ans. », Libération, 6 mars 2008, consulté en ligne le 8 août 2008 sur http://www.liberation.fr/culture/313925.FR.php

Séguret Olivier, « Elégie du Dragon », rubrique Moi jeux, Libération, jeudi 6 mars 2008, consulté le 8 août 2008 sur http://www.liberation.fr/actualite/ecrans/313919.FR.php

Supply Laurent, « Gary Gygax est mort », blog du Figaro « Suivez le geek »,5 mars 2008,consulté en ligne le 8 août 2008 sur http://blog.lefigaro.fr/hightech/2008/03/gary-gygax-est-mort.html

« Biographie : Ernest Gary Gygax », anonyme et non daté, consulté le 31 août 2008 sur http://www.roliste.com/bio.jsp?id=933

Film

« Suck my Geek ! », film de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff, 52 Min, produit par Empreinte Digitale et diffusé le 30 novembre 2007 sur Canal +